'게임챔프'의 명성에 '파워'를 더한 신 감각 게임지

電撃王 독점 기사제휴

GAME POWER

99.2

GAME CHAMP

옥견 이야기 + 환상수호전2 + 사우전드 암즈 + 에어가이츠!! 이게 다 한 권에?

'GO! PS 공략왕' 전원 증정!

집중공략

PS 슈퍼로봇 대전F
툼레이더3

DC 버추어 파이터 3tb
소닉 어드벤처

N64 젤다의 전설
피카츄 겐키데츄

ARC 건버드2

파워특보

파워만의 독점 특보 가득!!
「파이널 판타지VIII」
흡혈귀의 향연이 이제 곧 시작된다! 「반필」
이런 것이 바로 대작이라는 것이다! 「센무」
'불멸의 용병' 이 DC로… 「베르세르크」

특별부록.1
PS 공략은 내게 맡겨라! 「GO! PS 공략왕」

특별부록.2
새해를 새로운 마음으로! 「'99년 버파 캘린더」

1999 CALENDAR
POWER 1999. 2월호 특별부록

정가 6,800원

9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177
부수공사기구 한국ABC가입

고급 부직포 재질의
대형 게임아트웍 브로마이드 증정!!

국내최초!

- 3명의 캐릭터 동시 개별 조작!!
- 서로 다른 3곳의 맵에서 동시전투
- 화려한 마법
- 사실적인 3D 그래픽
- 드라마틱한 음성효과
- 멀티플레이 지원

통신판매

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 29,000원을 입금합니다.

예금주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901

2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.

이제 가까운 「서점」에서
게임을 구입하세요!

찬스!!!

「행운의 부적」을 잡아라!
행운의 부적이 3D카드(VooDoo)나 PCS폰을 드립니다.

패키지 안에 있는 2장의 부적 중 행운의 부적인 금은자래부적을 발견하시면 바로 연락주세요(퇴마부적은 기본으로 들어 있습니다).

◆ 자세한 내용은 매뉴얼을 참조하시길 바랍니다.

한국 일본 중국 3인의 퇴마사들이 펼쳐가는
액션 RPG의 대서사시 퇴마전설!
끝없이 이어지는 퇴마사들의 이야기가 여러분을
기다리고 있습니다.

개발원 TRIGGER Soft
GAME&MULTIMEDIA

지금 서점에서
구입하세요!

진정으로 추천합니다!
꼭! 해보세요.

주인공들의 성장에 따라 달라지는 3단계 성장 캐릭터

수십 가지의 화려한 애니메이션 공격 장면

원작을 바탕으로 한 탄탄한 구성 스토리 - 상상을 불허합니다.

다양하고 개성 강한 등장 캐릭터

캐릭터에 따라 각각 다른 화려한 애니메이션 전투 장면

계절 및 장면에 따라 각각 달라지는 배경음악

애니메이션처럼 진행되는 게임 방식

무협 RPG의 최고봉

- 이 게임을 테스트해본 국내 게임관계자들이 모두 감탄한 게임!
- 감동과 박진감 그리고 분노와 슬픔이 풍운 안에 모두 있습니다.

3D 카드 갖기 이벤트

문제와 방법은 패키지 안의 매뉴얼을 참고하세요.

◆ 상품 : 부두 3D카드

통신판매

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 28,600원을 입금합니다.

예 금 주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농 협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901

2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.

때아닌 겨울에 웬 열풍···?!

풍운

風雲之天下會

유난히도 추운 이번 겨울, 그러나 때아닌 열풍이 불어닥치고 있다. 이미 여러 매체에서 소개되고 높은 평가를 받아온 풍운이 한글판으로 컨버전되어 나왔기 때문이다. 그리고 많은 게이머들이 풍운 때문에 잠못이루고 있다. 무엇이 이토록 우리를 잠못들고 들뜨게 만드는 것일까?

아마도 풍운의 가장 큰 특징은 게이머가 전략시뮬레이션을 좋아하건 스포츠 장르를 좋아하건 상관없이 이 게임에 빠져들게 한다는 점일 것이다. 왜 그럴까? 단지 재미있어서 그럴까? 아니면 화려한 그래픽 때문일까

장르 : 롤플레잉
제작사 : 소프트월드 이니그마
유통사 : E2 소프트
시스템 최소사양 : 펜티엄/RAM 16MB/ 윈도우 95&98
시스템 권장사양 : 펜티엄/RAM 32MB
출시일 : 발매중
가격 : 28,600원
판매장소 : 서점

왜? 풍운이 이렇게 야단법석인가!

풍운은 게임이기 이전에 아시아권에서 둘째가라면 서러워할 만큼 유명한 무협만화이다. 대만에서만 100만권이라는 놀라운 판매 실적을 올렸으며 홍콩 등 아시아권에서 판매된 숫자는 200만권이 넘을 것이다. 얼마 전 국내에서도 인기리에 연재됐었는데 판권료가 너무 비싸 연재가 중단됐다. 아마 무협을 좋아하는 사람들이면 다 알만한 게임이다. 그리고 아직도 왜 연재가 안되고 있는지 풍운을 목 빠지게 기다리고 있는 독자들도 많다. 그런데 풍운이 만화보다도 더 재미있는 게임으로 탄생돼 우리 앞에 모습을 드러냈다(이 게임을 제작한 대만에서는 판매 1개월만에 10만 카피 이상 판매되는 경이적인 기록을 보였다). 그것도 예전 대만 게임이 지녔던 그래픽과 사운드 부분의 결점들을 완전히 보완하고 그 어느 게임에서도 구경해보지 못한 화려한 그래픽과 애니메이션 그리고 이연걸이나 성룡의 영화에서나 나올만한 완벽한 전투장면과 효과음으로 무장을 하고 게이머들을 유혹하고 있다. 일단 눈에 보이고 귀로 들을 수 있는 부분에서 최고의 점수를 주고 싶은 게임이다.

눈이 번쩍 뜨이는, 그래픽과 애니메이션!

게임을 시작하면 여느 게임과

마찬가지로 오프닝 비주얼이 시작된다. 그러나 여기서부터 게이머는 놀라운 세계를 경험하게 된다. 기술적으로 아주 뛰어난 기법을 사용했다거나 새로운 기법을 도입해서가 아니다. 처음 정적인 분위기의 비주얼이 나오다가 갑자기 음악소리가 빨라지며 처음부분과는 아주 다른 분위기의 비주얼이 시작된다. 게이머는 여기서부터 흥분하게 될 것이다. 동작을 취할 때마다 나는 박력있는 효과음, 숨막히는 결투 장면에서 게이머들은 심장박동이 빨라지고 두 주먹을 불끈 쥐게 될 것이다. 그리고 마음속에서 이렇게 외쳐될 것이다.

"음! 이 게임을 빨리 하고 싶어~"

실제 게임에 들어서면 엄청난 색표현 능력을 과시하는 16비트 컬러로 제작된 게임 그래픽을 보게된다. 그리고 3D와 2D의 결합으로 탄생된 깔끔해진 그래픽과 캐릭터들의 자연스러운 움직임이(마치 만화영화처럼…) 게이머들을 반길 것이다. 그런데 왠지 모르게 이 게임에 등장하는 캐릭터들이 크게 느껴진다. 그러나 캐릭터의 크기는 다른 무협 게임들과 비교해 큰 변함이 없다. 이렇게 캐릭터 크기가 크게 보이는 까닭은 캐릭터의 모습을 아주 섬세하게 표현을 해놓았기 때문이다. 배경 또한 마을, 실내, 뜰(꼭 웅장한 궁전 같은 느낌), 던전, 산속, 심지어 지붕위 등 다양한 장소들이 게임에 모두 표현되어 있다.

애니메이션의 절정은 이벤트와 전투에서 나타난다. 영화처럼 펼쳐지는 이벤트와 공격을 위한 무공 자세들이 부드럽게 그리고 격정적으로 표현되는 장면에서 게이머는 흥분된다. 그리고 무공의 결정체인 공격이 시작되면 가슴이 후련할 정도의 파괴적인 공격 효과를 눈으로 목격하게 된다. 애니메이션으로 표현되는 기공의 공격 형태도 캐릭터마다 무공마다 달라, 보는 재미를 더하고 있다. 또 게임을 진행하면서 만나는 적의 기공 공격 형태도 매우 다양하해 지루함이 없고 가면 갈수록 멋있는 장면을 볼 수 있기 때문에 항상 기대감을 갖고 전투에 임할 수 있다. 비록 적에게 당하더라도 분한 마음보다는 "아~ 멋있다. 멋있어!"라는 말만 되새기게 될 것이다.

이거 게임 효과음 맞아?

풍운 게임은 2장의 CD로 구성돼 있다. 그리고 여기에 무려 44개의 음악 트랙이 있어 게임을 진행하면서 상황에 맞는 음악을 깨끗하게 들을 수 있다. 마을을 거닐 때는 아름답고 여유있는 음악이 흐르고 이벤트나 전투 상황이 벌어지면 그에 맞는 긴장감 도는 음악이나 격정적인 음악이 흘러나와 게임의 재미를 더해준다. 특히 게임 풍운은 시간의 흐름을 시각적으로 보여주기 위해 봄, 여름, 가을, 겨울 사계가 존재한다. 이런 계절의 변화에 따라 게임 음악의 선율도 달라진다. 즉 눈으로는 시각적으로 사계를 느낄 수 있을 뿐만 아니라 눈감고 음악을 들어봐도 봄인지 겨울인지를 알 수 있도록 계절에 맞는 분위기의 음악으로 처리되어 이 게임이 얼마나 작은 부분까지도 신경을 썼는지 알 수 있다.

풍운에서 빼놓을 수 없는 부분이 바로 효과음이다. 단지 공격하거나 공격당할 때 나는 단순한 효과음이 아닌 애니메이션 동작동작마다 알맞은 효과음이 들어가 있다. 예를 들자면 공중돌기 할 때의 바람 가르는 소리라든가 권법을 사용할 때 나오는 주먹 소리 그리고 각 기공을 사용할 때 나는 소리 그리고 옷이나 망토가 펄럭이는 소리 등 가지각색의 음향효과가 게임을 더 박진감 있고 게임에 빠져들게 만들고 있다.

풍운의 클라이막스, 끝내주는 전투!

풍운에서 시각적으로 가장 뛰어난 부분은 뭐니뭐니해도 전투장면이다. 풍운의 전투는 이벤트에 연관된 전투와 무작위로 나오는 적들간의 전투로 나뉜다. 일반 롤플레잉 게임에서는 레벨을 올리거나 공격력을 높이기 위해 지루하고 힘든 전투(일명 레벨 노가다)를 해야만 한다. 그러나 풍운에서는 그 노가다(?) 마저 즐거운 마음으로 할 수 있다. 그 까닭은 바로 전투 시스템과 다양한 기공(필살기, 초식) 때문이다. 일단 전투가 시작되면 게이머는 공격할 방법과 상대를 지적한다. 그리고 시행명령을 내리면 한편의 만화영화 아니 실제 영화처럼 부드러운 애니메이션과 환상적인 공격기술이 펼쳐진다. 공격 기술 자체도 멋지지만 그 전에 공격하기 위한 무공 준비 장면도 압권이다. 바로 여기서 게이머들은 입을 벌리고(어쩌면 침까지 흘릴지도 모른다) 감탄하게 될 것이다. 그리고 또 다른 전투와 기공을 배우기 위해 게임을 계속하게 될 것이다. 또 게이머는 게임을 진행하면서 새로운 무기는 물론 새로운 기공을 배우고 나서 전투를 할 때 행복감마저 느낄 것이다. 이러한 전투시스템으로 인해 다른 게임에선 지루하다못해 짜증까지 날 수 있는 전

흐! 내 무공은 원자폭탄이라고

패싸움은 나쁜 짓이야

바쁜데 아무 무공이나 쓰자

한꺼번에 싹쓸이!

투를 매우 기다리게 된다. 아마 게이머가 새로운 기공을 배우고 나면 어디 싸울 때 없나 찾아다니게 될 것이다. 그러나 게이머 마음대로 되지는 안될 것이다. 주인공 캐릭터가 어떤 이벤트나 힘든 전투를 계속해 레벨이 올라 전투 지역의 적 캐릭터보다 월등한 공격력을 갖게되는 경우 컴퓨터는 귀찮게 조무래기 적 캐릭터를 더 이상 출현시키지 않는다. 약한 자는 살아남지 못한다는 무림의 법칙을 컴퓨터가 너무도 잘 알고 있기 때문이다. 덕분에 해결되지 않았던 부분을 해결하러 거꾸로 진행해도 짜증나는 똑같은 전투는 반복되지 않는다.

게임을 어느 정도 진행하다 보면 또 한번 놀라게 된다. 왜냐하면 게이머보다 적 캐릭터가 더 멋진 기공을 구사하는 것을 보게 되니까 말이다(이 글을 쓰면서도 멋진 공격 애니메이션이 머리 속에서 뱅뱅 돌고 있음을 고백한다).

특히 광원효과를 아주 잘 사용해 그 화려함을 더하고 있다. 하여튼 풍운에서는 전투 그 자체가 즐거움이요 스트레스 해소의 처방 바로 그것이다.

RPG의 생명, 완벽한 스토리와 다양한 캐릭터 완비!

풍운은 홍콩 최고의 만화 작가, 마영성의 '풍운'을 원작으로 게임화한 것이기 때문에 스토리가 얼마나 탄탄한지에 대해 언급하는 것은 바보같은 질문이 될 수 있다. 그러나 다른 작품에서 보면 원작과 약간 동떨어진 스토리를 갖고 있는 게임들이 존재하는 것도 사실이다. 하지만 풍운은 원작에 충실한 스토리와 원작에 등장하는 다양한 캐릭터들이 그들만의 개성 그대로 게임에 출연한다. 이렇다 보니 게임에 나오는 적과 주요 캐릭터들의 모습이 각양각색으로 표현되어 게임을 진행해 가면서 항상 새로운 느낌을 받는다. 일반적인 게임에 나오는 비슷비슷하게 생긴 그런 캐릭터들이 아니란 말이다. 게임에 나오는 캐릭터들의 화려한 의상이나 애니메이션 못지 않게 그들의 느낌을 그대로 전달하기 위해 대화창이 뜰 때마다 그들의 얼굴 모습이 일러스트레이션으로 확대되어 나오는데 상황이나 대사에 따라 얼굴의 표정이 다르게 표현된다. 밋밋한 대사만 나오는 것이 아니라서 만화책을 읽는 기분을 들게 한다.

풍운에서 눈여겨 볼만한 것이 캐릭터들의 성장이다. 캐릭터는 3단계로 성장하게 된다. 물론 주인공 나이와 비슷한 캐릭터가 등장하면 그 역시 주인공과 같게 성장하게 된다. 캐릭터의 성장은 눈으로 금방 알아볼 수 있도록 되어 있는데 캐릭터가 성장함에 캐릭터 크기가 점점 커지면서(얼굴도 점점 멋있어져 간다) 의상도 화려해진다. 물론 무공과 기공도 점점 다양해지고 또 같은 무공과 기공이라 하더라도 강하게 변한다.

게임이 진행되면서 자주 동료들이 바뀐다. 물론 철저한 스토리 구성에 의한 것이다. 주인공과 함께 다니게 되는 동료 캐릭터들은 이벤트에 따라 구성원이 달라진다. 각 캐릭터들은 스토리에 맞는 그럴듯한 사연들을 모두 갖고 있다. 심지어 적과 동료가 되기도 한다. 주인공 캐릭터나 적 캐릭터들의 심리적 표현이 대사 나

엥? 누가 집을 다부셔 놨어?

편리한 정보창

상황뿐만 아니라 시각적으로도 잘 표현되어 있다.

모략, 분노, 복수, 사랑, 배반, 우정, 슬픔, 환희가 모두 풍운 안에 있소이다!

풍운을 하다보면 게이머들은 복잡하게 얽히고 설킨 스토리 속에서 이런저런 사건에 휘말리다 보면 게이머는 게임 속의 주인공인 된 것처럼 다양한 감정을 느끼게 될 것이다. 사랑하는 여인을 만나면 사랑을 느낄 것이고 그 사랑하는 여인이 죽게 되면 눈물을 머금고 그녀의 시체를 안고 게임을 진행하게 된다(이때의 음악은 왜 이리도 슬프게 들리는지…). 여기서 대부분의 게이머들은 슬픔과 분노 그리고 복수심에 타오를 것이다. 생각해보라! 어느 게임에서 사랑하는 여인의 시체를 두 손에 들고 처참한 심정으로 게임에 등장하는 지를… 이만큼 풍운은 게임이지만 소설과 만화 그리고 영화의 본질을 그대로 가지고 있는 것이다. 또한 게임에는 극적인 반전이나 적들의 모략이 숨겨져 있다. 마치 소설 삼국지에서나 나올 듯한 복잡하고 정교한 모략이다. 나중에 모략에 걸려들었다는 것을 알면 정말 화가 머리끝까지 치밀어 오른다.

극적인 이벤트, 재미있는 이벤트

게임을 시작하자마자 이벤트가 시작된다. 이벤트는 애니메이션으로 표현되는데 여기서 주인공이 게임의 스토리와 역할을 대강 이해할 수 있다. 부드럽게 처리되는 이벤트에는 단 몇 사람만이 나오는 경우와 많은 사람들이 나오는 경우가 있다. 물론 각 캐릭터마다 복장도 다르고 성격도 다르다. 롤플레잉 게임의 경우 대게 이벤트의 연결로 게임이 진행된다. 이벤트의 연결이 얼마나 잘 연결되어 있느냐에 따라 재미의 차이가 많이 나게된다. 탄탄한 스토리와 매끄럽게 연결되는 이벤트는 이 게임이 얼마나 재미있는지를 말해주는 부분이다.

풍운에서 펼쳐지는 이벤트는 게임 진행에 직접적으로 연결되며 마치 한편의 영화를 연상케 하는 애니메이션과 연출, 그리고 카메라 이동이 아주 인상적이다. 이러한 이벤트가 풍운 게임의 여기저기에 많이 있을 뿐만 아니라 이벤트가 지루하다거나 하는 느낌도 전혀 없다. 어떤 이벤트는 몇 번을 봐도 질리지 않고 또 보고 싶을 정도로 재미가 있다.

하나도 버릴 것 없는 기타 등등

게임을 처음 실행해서 오프닝을 보는 순간부터 게임이 왠지 친숙하게 보인다. 왜 그럴까?

그 이유는 친근감을 주는 캐릭터 때문일 것이다. 현대적 감각을 지닌 캐릭터의 생김새와 호감가는 얼굴이 마치 오래된 친구 같은 느낌을 준다. 만화영화 시티헌터의 주인공과 비슷한 느낌마저 든다. 또한 무수히 등장하는 공격 무기와 아이템들이 이 게임의 세세한 재미를 더해주고 있다. 또 주인공 캐릭터뿐만 아니라 적 캐릭터는 물론 게임에 등장하는 NPC의 얼굴과 의상을 섬세히 표시하고 있어 누가 NPC인지 처음엔 구분이 안갈 정도이다.

게임 진행에 있어서 빼놓지 않고 언급되는 것이 게임 인터페이스이다. 풍운은 이 점도 간과하지 않았다. 마우스 하나로 게임의 처음부터 끝까지 진행할 수 있도록 구성했다. 게임 진행은 물론 대화, 공격, 아이템 장착 등에서 키보드는 전혀 필요하지 않다. 아이템 장착도 블리자드사의 디아블로처럼 쉽게 장착할 수 있는 시스템을 갖추었다. 또한 아이템이 선택됐을 때 그 아이템이 어떤 것인지 한글로 친절히 설명되어 게이머들이 쉽게 이해할 수 있도록 구성됐다. 게임 여기 저기서 게이머들을 위한 배려가 눈에 많이 띄는 게임이다.

마치며...

이 게임을 한마디로 표현하라면

"정말 재미있다"

라고 할 수 있다. 그리고 한마디 더 해보라면

"꼭! 해봐야 할 게임"

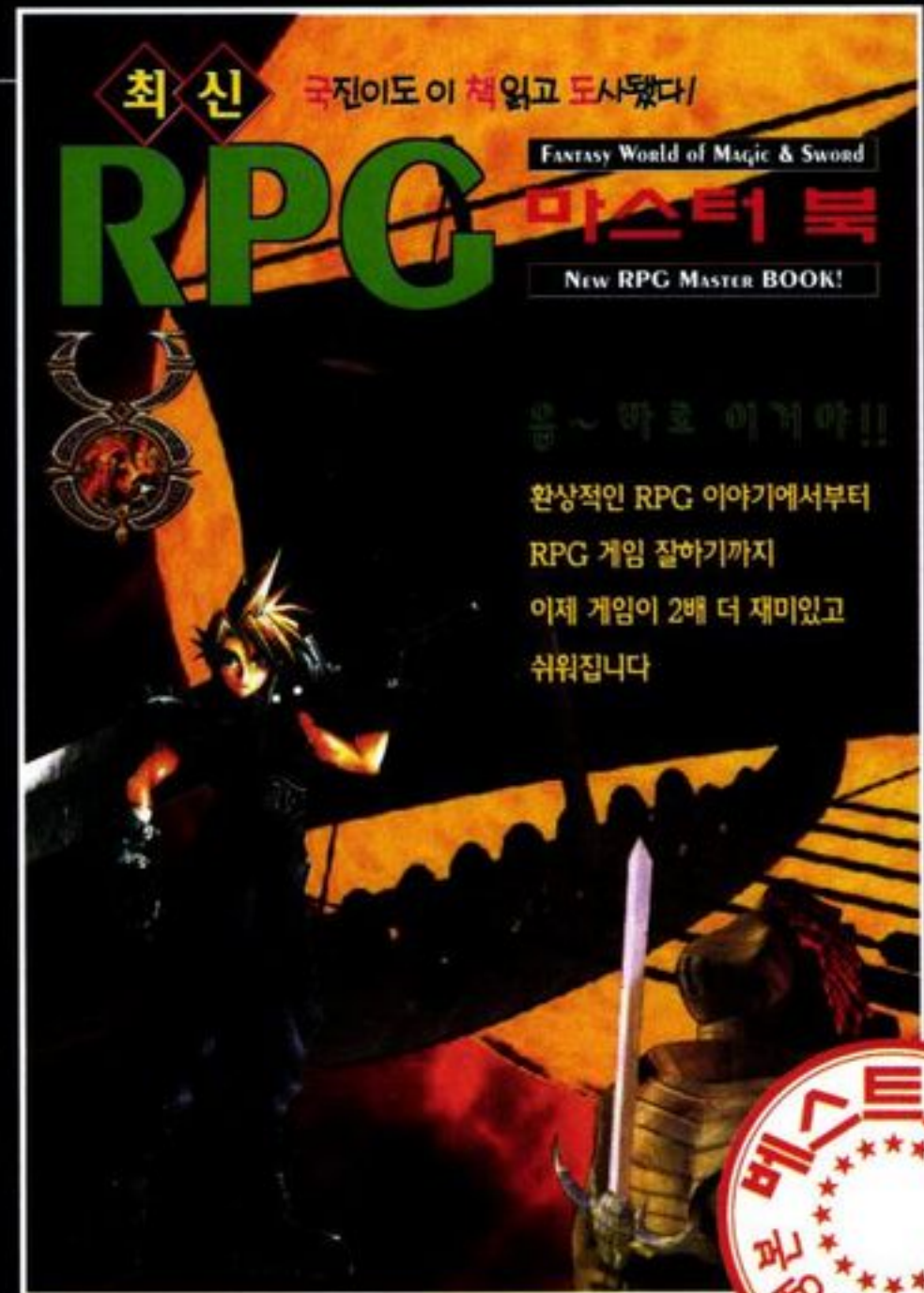
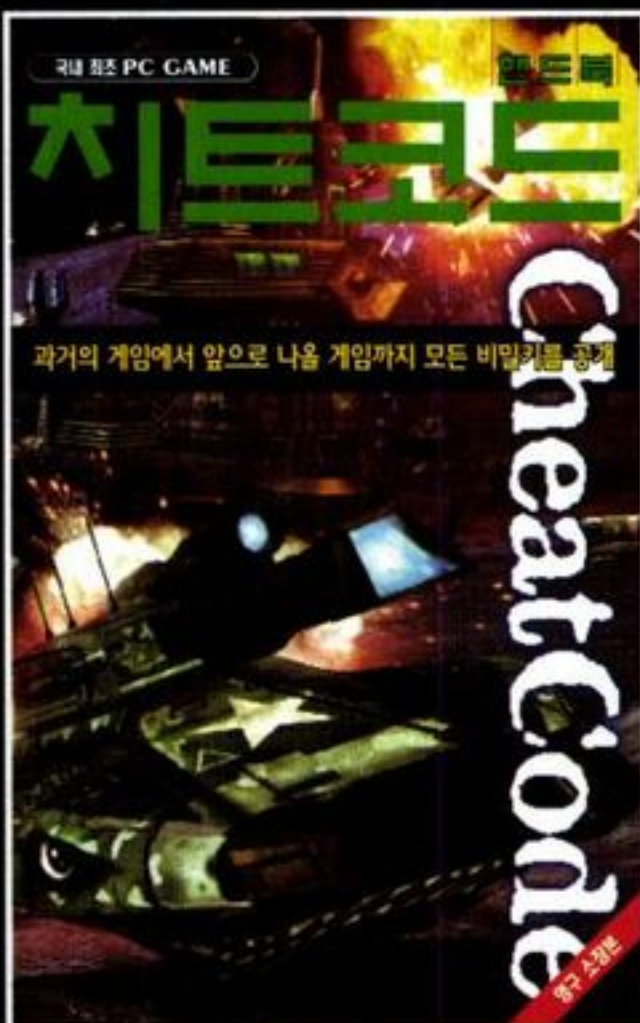
이라고 말하겠다.

특정 장르에 몰두해 있는 게이머라도 풍운을 1분만 해보면 이 게임에 푹 빠져들고 말 것이다. 물론 연령층에도 상관없는 게임이다. 그러나 안타까운 점은 자기가 좋아하는 스타일의 게임만을 고집해 이 게임을 못해볼 수도 있다는 것이다. 그렇다면 정말 안타까운 일이 아닐 수 없다.

끝으로 풍운은 일반 게임샵에서 구하기가 힘들 것이다. 그러나 걱정할 필요는 없다. 행복은 가장 가까운 곳에 있다는 말처럼 풍운은 게이머가 사는 동네 근처의 서점에서는 아주 쉽게 구할 수 있기 때문이다.

그럼 지금 당장 서점으로 달려가 보는 것은 어떨까… Ⓔ

절찬리 판매중
서두르세요!!

공략

CD CHAMP 3호

VOL.3을 만난다!

새로운 스타일의 100% 게임 공략전문지

CD.2 CD CHAMP VOL.3

CD.1 CD CHAMP VOL.3

프리미엄급 공략전문 게임무크지 「공략 씨디 챔프」

공략 CD CHAMP

GAME MOOK Vol.3

The Only Mook! With total solutions for hit & best games

특별 한정판

실행되는 게임이 250개!!

최신 인기게임 완전공략

프린세스 메이커 3
스타크래프트
삼국지 천명
에베루즈 2
창세기전 외전 서풍의 광시곡
도쿄야화 2
이스 이터널
영웅지령 라젠카
야화 2
밴티지 마스터 택틱스
장보고전 … 등

느끼는 공략, 브로마이드 「공략 맵」 제공

무한 CD1, 2

파이널 판타지 7
삼국지 6
붉은 매
레드라인 레이서
X-COM : 인터셉터
트리플 플레이 99
라이덴 2
봉보우 2
디에 헌터
라이징 랜드
퀘이크 2
KKND 2
스팩옵스
오락실 게임 등

값 15,000원 (CD 2장 포함)

게임별 컬러 브로마이드 「공략 맵」 제공!!

준비된 재미, 이제부터 시작입니다.

플러스 1

여러분의 컴퓨터를
오락실 게임으로 가득 채워드립니다.

스타크래프트, 야화 2, 서풍의 광시곡, 프린세스 메이커 3, 삼국지 천명, 이스 이터널, 도쿄야화 2, 밴티지 마스터 택틱스, 에베루즈 2… 등 최신 인기 게임 완벽 공략에서부터

파이널 판타지 7, 삼국지 6, 붉은 매, 레드라인 레이서, X-COM : 인터셉터, 트리플 플레이 99, 라이덴 2… 등 최신 데모 게임에 이르기까지 철저히 재미만을 생각했습니다.

집에다 오락실 차렸나?
실행 가능한 게임이 250개

JEJU MEDIA
제우미디어

이해하기 쉽고 자세한 공략, 「공략 CD CHAMP」가 전해드립니다.

구입문의 : 3142-6841

책이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.

서울지역/ 강남 영동서 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대명서 (02)891-0622 도봉 샘터서 (02)983-3900 동대문 지산 (02)245-3686 마포 전영서 (02)326-1866 서초 금비 (02)534-9075 송파 경화서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 성지서 (02)457-2891 동묘 지성서 (02)847-8702 관악 영우서 (02)816-1788 서대문 예찬서 (02)357-6045 종로 한일 (02)737-3491 강서 영진도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 **경기지역/** 인천 (주)인광서적 (032)884-0801 인천 중앙도서 (032)527-9350 부천 역사 (032)663-6467 성남 한성도서 (0342)715-0066 수원 중원도서 (0331)41-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대일출판 (0344)977-4427 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 성심서 (0343)66-3400 의정부 제통도서 (0351)876-6304 평택 경기문고 (0333)53-0524 여주 이천 남경서적 (02)971-2236 구리 지구 (0346)551-0306 **경북지역/** 경주 동화서적 (0561)772-4108 구미 정운서점 (0546)461-7824 김천 꽃동산 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 예문도서 (053)421-8958 대구 경북 (053)428-3200 상주 제일 (0582)535-2377 안동 중로 (0571)53-7575 영주 대판 (0572)32-8590 점촌 동명 (0581)555-3547 포항 예주서점 (0562)73-4870 **경남지역/** 마산 태영서 (0551)44-7428 울산 녹수 (0522)49-4275 진주 샘터 (0591)55-3991 충무 동아일보 (0557)43-5785 **부산지역/** 김해 북부서 (0525)895-4841 부산(남구)조선 (051)756-2727 부산(북구)화목 (051)503-0154 부산(서구)진흥 (051)466-9386 부산 현대서 (051)467-8011 **충북지역/** 제천 경북 (0443)47-3816 청주 샘터서적 (0431)60-9472 충주 문학서 (0441)847-2819 **충남지역/** 논산 보문 (0461)32-3156 대전 청람서 (042)254-6799 천안 파성서적 (0417)551-3073 **강원지역/** 강릉 영동서적 (0391)645-3361 삼척 영동서 (0397)72-4959 속초 동아 (0392)32-1555 원주 남부서적 (0371)731-8424 춘천 경북서점 (0361)241-2015 **전라지역/** 광주 삼일 (062)225-9134 순천 일광서점 (0661)52-4414 여수 대명서적 (0662)62-2111 목포 연대서적 (0631)44-2711 **전북지역/** 이리 대동서적 (0653)62-3334 전주 세림 (0652)84-9884 군산 대통서적 (0654)452-3434 **제주지역/** 제주 광장서점 (064)33-7030

게임기 및 스틱생산 전문업체

메가시스템
MEGA SYSTEM CO.,
서울특별시 은평구 응암동 96-33
TEL: (02) 383-8831 FAX: (02) 383-8832

저희 메가 시스템에서는 100% 국산품과 철저한 A/S 및 10년 전통의 노하우로 보다 좋은 제품 보다 뛰어난 성능의 완벽한 게임기만을 생산하는 전문 업체입니다.

가정용 TV 게임기

메가 엑스맨 Ⅱ (MG 30X)

- 게임팩 내장형 (64게임을 단계별 연출한 300합)
- 인체공학적인 조이패드 (32BIT형식)
- 조이패드에 RESET 기능 추가

배트맨(MG 302, 303)

- MG302 - 배트맨 일반형
- MG303 - 배트맨 내장형(300합)

훼밀리 Ⅲ (MG 301)

- MG301 - 훼밀리 일반형

조이패드

PS 진동패드 (모터 내장형)

PS USB 패드(인터넷용) 조이 PAD(마우스 내장형)

IBM PC STICK

PC 601

◎ PC 파트너 (최저가 보급형)

PC 603

◎ 파이팅스틱 PC Ⅱ (원터치 터보기능)

PC 605

◎ PC 파이터 (2단계 터보기능/개별터보기능)

- 4버튼 6버튼(X, Y)겸용
- 8방향 조정이 부드러운 마이크로 S/W 채용(PC 603, PC 605)
- 칼라버튼 채용 및 심플한 디자인
- IBM PC Window95100% 호환

Playstation 전용 STICK

ST 607

◎ 파이팅 스틱 Ⅰ (원터치 터보기능)

ST 609

◎ 파이팅스틱 Ⅱ (상하판 철판사용/개별터보기능)

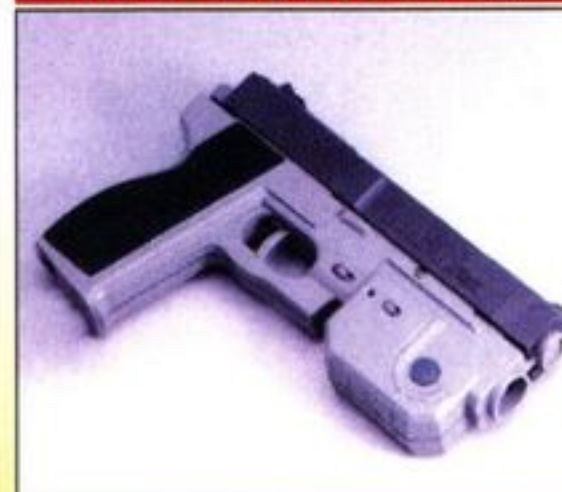
PS/SS 겸용

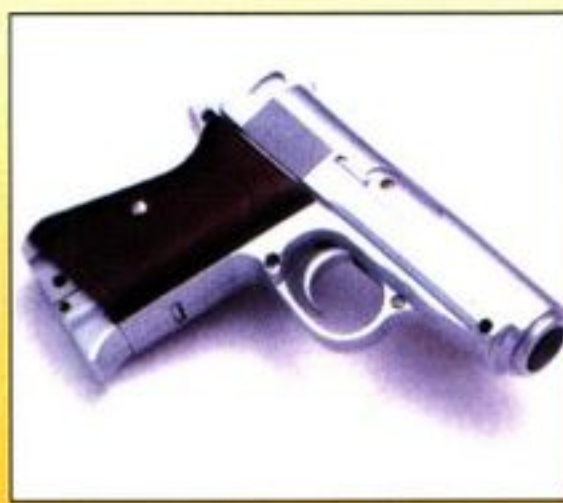
◎ 파이터엑스 (PS/SS 겸용/개별터보기능)

- 칼라버튼 채용, 중량감 및 견고한 내구성
- 방향키에 고감도 마이크로 S/W 채용
- 중후한 디자인 및 오락실 버턴 S/W 채용

GUN

- 솔레노이드를 장착하여 노리쇠 전후진 작동
- 재장전 발판과 실탄 조정기능
- GUNCON 및 기타 GUN게임총괄

PS 슈퍼진동건(GN 505)

PS 전용건(GN 503)

- 내부모터 내장 진동형

훼밀리 GUN (GN 501)

8BIT TV 게임기 전용

anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE

플레이스테이션
(가격문의)

철권 키-홀더
₩4,200

기동전사 건담 휘규어 콜렉션
₩11,500

사쿠라대전 2 콜렉션 휘규어
₩11,500

수퍼로봇열혈콜렉션 6
₩4,800

도끼메끼 메모리얼 흉상
₩15,000

포켓몬스타 룸 램프
₩13,000

록 맨 소프트 키-홀더
₩3,500

에반게리온 3 T/C
₩4,300

에반게리온 액션휘규어
₩84,000

사쿠라대전 리얼모델
₩34,000

건담 W 키-홀더
₩5,000

봄버맨 키-홀더
₩4,800

쵸코보 후레쉬 키-홀더
₩7,200

마크로스 휘규어 콜렉션
₩10,000

포켓몬 사운드 키-홀더 2
₩7,000

직영점

압구정점 02)549-3705

전문점

대학로점 02)3675-3375

부천점 032)653-7632

강남역점 02)3482-3375

PC 통신점

하이텔
go newtype

뉴타입 통신 판매점
080-548-2937

코너 특약점

수원특약점 0331)251-1617

특약점

용산삼우전자
02)706-8833

용산키키
02)3275-3787

서울문촌동게임프라자
02)485-5677

서울응암동현대게임마트
02)373-3093

서울메니레인
02)401-6711

서울매니아석촌점
02)414-6239

강변역 테크노마트
- 애니컬쳐 02)3424-6488 6층 A-101
- 애니랜드 02)3424-7180 7층 D-085
- 드림월드 02)3424-8074 8층 A-074
- 엑시존 02)3424-6350 6층 A-025
- 투니투 02)3424-8013 8층 B-066

경기광주삼성게임프라자
0347)765-2519

대전박서방
042)255-7613

대전둔산게임랜드
042)489-6551

대구해와달
053)424-8228/425-7173

대구플레이스테이션&게임클럽
053)323-1777

대구애지동
053)755-8633

청양매니아클럽
0454)943-7307

장호원게임 & 캐릭터
0336)641-7832

분당게임친구
0342)704-1641

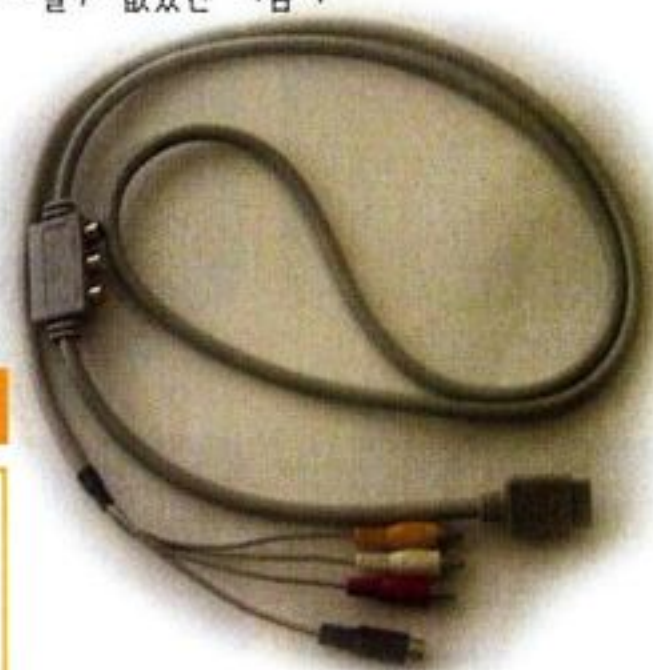
■ 수입 · 발매원/ 토마토 클럽
Tel: 02)326-3705 Fax: 02)323-5338

■ 판매원/ 플레이스테이션: 토마토 프라자 02)323-5171
캐릭터: 토마토 콜렉션 02)323-5172

전국 특약점 모집중

P/S N64 마스터 드라이브 Ⅱ (진동기능 탑재)

지난 달 게이머들의 폭발적인 성원에 힘입어 품절되었던 진동드라이브가 재발매 되었다. 이 드라이브는 실제감각을 토대로 우수한 핸들링과 실제와 같은 기어변속 레버로 제작되었다. 아날로그와 디지털기능을 공유해서 사용할 수 있으며 *가장 큰 특징은 바이브레이션기능*이 탑재되어 있어 패드와 스틱에서는 느낄수 없었던 게임의 재미를 마스터 드라이브 Ⅱ에서 200%로 증폭하여 즐길수 있다. 실감나는 게임의 재미를 원한다면 마스터 드라이브 Ⅱ의 사용을 권한다.

실제운전 경험해 보세요!!

P/S 슈퍼 멀티 케이블

고기능케이블이라 할수있는 이 슈퍼멀티케이블은 3RCA, S단자가 함께 지원되며 타입크라시스나 건발등 별도의 비디오 단자를 연결해야만 플레이 할 수 있는 게임에 필수품이다. AV단자가 케이블상부에 추가로 부착되어 있어 TV모니터 2대에 동시 출력시켜 최상의 게임환경을 만들 수 있는 다용도 케이블이다. *고화질을 지원하는 Super 단자*가 있고 상부에 부착된 AV단자를 오디오 스테레오 음향엠프에 접속하면 더 좋은 게임환경이 조성된다.

P/S 비트매니아 컨트롤러 2 (디제이 맨)/ 죠이텍 오리지널

화제를 일으키고 있는 비트매니아 시리즈가 속속 발매되면서 비트매니아 컨트롤러 2 디제이 맨이 발매되었다. 디제이 맨의 특징은 종전 비트매니아 컨트롤러에서 문제시되었던 디지털 턴테이블 방식에서 소비자의 요청에 따라 게임센터와 같은 아날로그 턴테이블 방식으로 업그레이드 되었고 듀얼쇼크보다 강한 진동과 강약의 미세한 진동까지 느끼게 해주는 더블 럼블러가 포함되어 있다. 또한 레벨 메터기가 탑재되어 바이브레이션과 뮤직의 흐름에 따라 그래픽 이퀄라이저 표시까지 가능케 했다. 리얼한 버튼에 램프기능까지 추가되어 보다 리얼하고 초현실적인 감각으로 플레이를 가능하게 한다. *기존 콘트롤러의 후속모델*로 출시된 이 기대작품에 환상적 그래픽 사운드를 진짜 연출해보십시요.

P/S 듀얼포스

미국 매드 캣츠사의 플스용 조이패드 '듀얼포스'의 신버전이 출시된다. 기존 출시되었던 제품은 2개의 AAA 건전지를 필요로 했던 것에 비해 이번 제품은 듀얼쇼크 패드처럼 플스 자체 전원으로 작동된다. 이전 버전과 마찬가지로 모든 게임에서 아날로그 모드가 대응되며 터보 기능과 스틸어링 휠 모드 기능을 지원한다

GAMARS PSX-002 PS MOVIE CARD GOLD

〈오리지널 골드 무비카드〉

P/S 무비카드골드 (오리지널)

정품을 선택하십시요.

지산의 골드무비카드기술을 모방하여 만든 제품이 유통되고 있어 주의가 요망된다. 구모델의 이 제품들은 기능 화질, 에러율 등 문제가 있어 각별한 주의가 요망된다. 정품의 무비카드골드는 앞서가는 기술로 안전하고 깨끗한 화질을 지원하여 플스유저의 끊임없는 찬사를 한몸에 받고있다. 명작 에니메이션 CD, 감동의 명화CD를 P/S 본체에서 재생시켜 관람할 수 있으며 고화질의 영화를 시청할 수 있다.

V-BOX UP SCAN CONVERTER

P/S S/S N64겸용 V-BOX (Up Grade 판)

V-BOX Up Grade판은 기존의 V-BOX에서 해상도를 더높여 밝기 조정기능을 개선하였다. 모니터상에 나타난 P/S, S/S, N64, 드림캐스트 등의 선명한 게임화면이 눈에 피로를 덜어준다. 컴퓨터 모니터만 있어도 연결되고 컴퓨터 본체와 셋팅돼있는 모니터도 역시 연결이 가능하다.

공급원: 게임본부 서울특별시 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 104호 Tel: (02)704-1515 Fax: (02)718-6662

통신판매 국민은행 015-01-0496-246 예금주 송용섭

테크노마트 지점 8층 D-005호
Tel: (02)3424-8505
Fax: (02)3424-8504

1998년 국내 최고의 게임은 「리니지」!

문화관광부가 전자신문사와 공동주최하고 CATV 투니버스가 후원하는 「'98 대한민국 게임대상」의 수상작을 선정·발표했다.

대한민국 게임대상에는 NC소프트웨어(대표 김택진)가 개발한 온라인 게임 「리니지」가 수상했고, 금년도에 신설된 업소용 게임 부분을 포함, 3부분으로 나누어진 우수상 부문 중 PC게임 부문은 트리거소프트(대표 김문규)의 「퇴마전설」, 업소용 게임 부문은 디지픽스(대표 이종수)의 「펑키볼」, 온라인/교육용 게임 부문에는 지오이월드(전하진)의 「조이블럭」이 선정됐다. 또한 금년에 신설된 공로상 부문에는 국내 최초로 휴대용 PC게임 「팜 골프」를 개발, 미국, 일본 등에 수출함으로써 게임산업의 발전과 세계화에 많은 공헌을 한 것으로 평가된 김병기(지오이인터랙티브)가 결정됐다.

금년에는 지난해 57편에 비해 훨씬 많은 총 70편(PC게임 37편, 업소용 게임 6편, 온라인/교육용 게임 23편, 공로부문 4편)이 응모하였으며 작품수준은 작년에 비해 매우 향상된 것으로 평가됐다.

98년 최고의 게임, 리니지

문의 : 문화관광부 영상음반과 (02) 3704-9640

게임웍스 국내업체 통해 한국진출

지난 12월 16일 강남 COEX 인터콘티넨탈호텔에서는 미국의 세가게임웍스사와 보인엔터테인먼트사와의 「게임웍스 서울센터」 설립에 관한 합작 조인식이 이루어졌다. 이 조인식은 세계 최대의 테마파크 중 하나인 「게임웍스」 한국점이 들어서게 된 것을 의미하는 것이다.

보인엔터테인먼트는 내년 3월 강남 삼성동 아셈시설단지 내에 개장할 예정인 게임웍스 서울센터는 세계 게임웍스 중 최대인 1천5백 평 규모로, 최신 기종의 전자오락시설 1백여 종 2백 50여대와 각종 휴게시설을 마련하는 등, 이 사업에 총 2억 달러를 투자키로 했다고 밝혔다.

'애니메이션 전문가 키우기' 열풍

정부 및 지방자치단체들이 최근 애니메이션 전문인력 양성소를 잇따라 마련하고 있는 등 애니메이션 사업의 잠재가치에 기대를 건 업계의 '애니메이션 전문가 키우기'가 한창이다.

28일 수강생 전형을 시작한 영화진흥공사는 「한국애니메이션아카데미」의 개원 준비를 완료하고 단순 기능인보다는 기획과 연출력을 겸비한 창의적인 애니메이터를 양성한다는 목표를 세워두고 있다. 또한 서울시도 애니메이션을 서울의 전략산업으로 육성하기 위한 계획의 일환으로 서울 중구 예장동 옛 KBS 자리에「서울애니메이션센터」를 건설, 내년 중 개원할 예정이다. 이처럼 올해 들어 업계의 애니메이션 전문가 키우기가 활발해진 것은 지난해 세계 애니메이션 시장이 약 7백36억 달러, 국내시장만도 약 3천1백70억 원을 기록, 캐릭터·게임시장까지 감안하면 향후 수 천억 달러 시장으로의 성장이 기대되는 유망사업인데 따른 것으로 그 잠재가치에 주목했기 때문인 것으로 전문가들은 분석하고 있다.

일본대중문화 접촉경험, '게임'이 2순위

12월 27일 한국경제신문사 다산홀에서 (사)한국사회연구원이 주최한 「일본 대중문화의 개방 심포지엄」에서 발표한 서울시민을 대상으로 한 '일본 대중문화 개방에 관한 여론조사'에서 '일본대중문화 접촉 경험 장르'와 관련, '게임' 분야가 19.8%로 2위를 차지했다.

이 조사에 따르면 전체 응답자의 60% 이상이 일본 대중문화를 경험해본 적이 있다고 응답했으며, 접촉해 본 장르는 만화/애니메이션(26.2%) 부분이 가장 높게 나타났고 다음이 게임(19.8%)이었다. 세대별로는 연령이 낮을수록 만화/애니메이션과 게임이 높고 고연령일수록 신문/잡지가 높았으며, 특히 초등학생과 중학생은 만화/애니메이션과 게임이 대부분을 차지했고, 고등학생은 가요/음반도 높았다.

한편 접촉빈도는 1개월에 1~3회 이상 보거나 플레이한다는 층이 41.1%로 이미 많은 수의 사람들이 자주 일본문화를 접촉하고 있으며, 특히 10대(57.3%)와 20대(46.0%)의 접촉빈도가 높았고, 학력별로 보면 초등학생/68.8%, 중학생/54.2%, 고등학생/50.0%로 청소년층의 접촉빈도가 높았다.

천리안에 코스프레 동호회(GO COS) 신설

만화/애니메이션/게임의 주인공이 직접 되어볼 수 있는 코스튬 플레이 동호회, 「만화분장 따라하기」가 12월 1일 천리안에 문을 열었다. 천리안 '만화분장 따라하기'에서 제공하는 정보내용으로는 인기 만화·애니·게임 소식/코스프레 가이드/코스프레 행사 소식·행사장 및 출연자 사진/무료 자료실이 준비되어 있다.

게임관련 행사 풍성했던 12월

98년 12월은 한해를 마무리하는 해였던 만큼 「어뮤즈 월드」나 「국제컴퓨터문화축제」 등 게임과 관련된 행사가 평월에 비해 비교적 풍성했던 달이었다.

우선 지난 12월 19일~22일까지 한국종합전시장(COEX)에서는 국내 최고의 게임쇼인 「국제 게임기기 및 어트랙션전(AMUSE WORLD) '98」이 열렸다.

국내 개발사로는 「제로 포인트」 개발 이후 명성을 얻은 유니코전자의 1999년을 겨냥한 「THE LEGEND OF SILKROAD」, 패밀리 프로덕션의 「하트 브레이커즈」, 디지픽스 엔터테인먼트의 「펑키볼」과 레이싱 게임, 버스트 어 무브 류의 댄스 게임 등 다양한 장르의 시도를 볼 수 있었다. 그밖에 대회 4회 연속 출전한 (주)제우미디어 부스도 게임 매니아의 눈길을 끌었다.

어뮤즈월드에 전시된 「게임파워(제우미디어)」 부스를 찾은 수많은 관람객들

또 12월 18일부터 10일간 테크노마트에서 개최된 「'98 서울 국제컴퓨터문화축제」에는 여러 게임업체들이 참가, 자칫 딱딱해지기 쉬운 컴퓨터 전시회의 양념역할을 톡톡히 해냈다. 이 전시회에는 18일 일본 남코의 격투액션 게임 「소울 칼리버」를 소재로 '한일친선게임경진대회'가 열렸고, 이날 1시부터 10층 스카이센터 머큐리룸에서는 일본 컴퓨터엔터테인먼트 소프트웨어 협회 국제위원회 위원장 하야시 시게카즈 씨의 주재로 「일본 컴퓨터 소프트웨어 게임산업 현황 및 프로그램 저작권에 관한 세미나」가 개최됐다.

또 18일 (주)쌍용이 액션 어드벤처 게임 「툼레이더 3」의 출시를 기념, 여 주인공인 '라라 크로프트'와 닮은 사람을 찾는 본선 이벤트가 개최됐으며 23일과 24일에는 디지털 오딧세이의 '모션캡쳐쇼', 26일에는 '히든캐치왕 선발대회'가 이어졌다.

「동경 게임쇼 '99 春」 상세 정보 공개

비디오 게임제국 일본 최대의 게임 제전인 「동경 게임쇼 '98 봄」(1999년 3월 19일~21일, 19일은 업계관계자 초대일) 개최에 관한 상세한 정보가 공개되었다.

게임쇼를 주최하는 사단법인 '컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회'(CESA) 회장인 카미즈키(현 코나미 사장)씨는 전회 「동경 게임쇼 '98 가을」에서 해외의 언론 관계자 180명이 취재를 위해 방문했던 실적을 예로 들면서 해외에서도 높은 주목을 받고 있다고 설명하고 하드웨어와 소프트웨어의 출하액수가 1조엔을 넘었으며(「'98 CESA 게임 백서」 참조), 호조를 보이는 가정용 비디오 게임산업이 '새로운 수출산업으로의 입지를 확보하였다'고 밝혔다. 한편 이번 게임쇼의 개최 테마는 「스위치 온 !」이며 관계자는 「동경 게임쇼 '99 봄」을 '새로운 개혁을 향해 '시동'하기 위한 스위치가 입력되는(ON되는) 절호의 기회'로 삼고자 「스위치 온!」이 개최 테마로 선택되었다고 밝혔다.

그리고 비록 출전사는 전회에 비해 감소했지만, 출전 부스 수자는 최대가 될 전망으로 출전사는 80사이며, 출전 부스는 1500부스(12월 17일 현재)이다. 전회 「동경 게임쇼 '98 가을」에 비하면 출전사는 12사가 줄었으며 출전 부스는 19개가 늘어난 것으로 예약 입장권은 모든 플레이 가이드, 편의점 등에서 오는 2월 상순부터 발매될 예정으로 가격은 성인 1000엔(세금 포함)이다.

한편 일반 공개일인 3월 20일~21일에는 회장 안내도, 스테이지 이벤트 스케쥴을 기재한 팜플렛 '플로어 가이드'를 무료로 배포할 예정이며 회장에 설치된 메인 스테이지에서는 전회와 마찬가지로 주최자, 출전자에 의한 이벤트가 펼쳐질 예정이다.

PS, 5천만대 돌파

현재 비디오 게임계를 석권하고 있는 소니의 플레이 스테이션의 전세계 생산 출하대수가 드디어 지난 12월 21일을 기점으로 5천 만대를 돌파했다.

내용상으로는 일본이 1,425 만대, 북미 1,935 만대, 유럽 1,640 만대로 이제는 일본 뿐 아니라 세계적인 게임 대명사가 되어 버린 셈이다. 특히 북미와 유럽 시장의 호조로 최근 4개월간 북미 505만대 / 유럽370만대를 기록하였으며 이미 PS는 충분히 팔리지 않았을까 하는 생각을 가지게 하는 일본에서조차 지난 8월 이후 현재까지 125만대를 기록하는 기염을 토해 당분간은 PS의 독주 체제가 지속될 전망이다.

남코, 일본 애니메이션과 애니메이션 공동 제작

남코는 일본 애니메이션과 함께 CG와 애니메이션을 합성한 CG 애니메이션을 제작하기 위한 업무 제휴를 개시했다고 발표.

그동안 「철권」 시리즈를 비롯 업소용과 가정용 게임들을 통해 뛰어난 게임과 CG를 보여주었던 남코와 「미래소년 코난」 등 다수의 히트작을 기록한 일본 애니메이션이 함께 한다는 이유만으로도 벌써 애니메이션 매니아들의 관심을 불러모으고 있다. 한편 이번에 제작되는 CG 애니메이션의 내용은 시튼 동물기를 소재로 하게 되며 99년말까지 비디오화하여 TV를 통해서도 방영될 예정이다.

버스트 어 무브 드디어 아케이드 게임으로!

98년 1월 발매되어 약 40만개의 판매를 기록한 에닉스의 리듬 액션게임 「버스트 어 무브」(PS)가 드디어 99년 1월 아케이드 게임으로 등장할 예정이다. 한편 이번 아케이드 버전은 PS용 「버스트 어 무브」의 라이센스를 가진 아틀라스와 남코의 공동 개발로 제작중인 것으로 밝혀졌다.

「모으자 고질라 -괴수대집합-」 인터넷 다운 가능!

지난 98년 7월 세가의 DC용 비주얼 메모리에 기본으로 들어 있는 형식으로 발표되었던 「모으자 고질라 ~괴수 대집합~」.

98년 12월 27일부터는 세가의 오피셜 페이지인 'dricas.com'를 통해 이 게임의 프로그램을 비주얼 메모리에 담을 수 있게 되었다. 드림캐스트를 사용해서 이 홈페이지에 접속하면 간단하게 모으자 고질라를 얻을 수 있으며 요금은 무료.

또한 세가는 드림 캐스트의 영상을 컴퓨터용 모니터로 출력할 수 있는 장치인 'VGA 박스'를 출시한다. 가정용 TV에 비해 해상도가 높은 컴퓨터용 모니터를 사용하면 보다 미려한 드림캐스트 그래픽을 직접 확인할 수 있게 될 것이다. 세가의 'VGA 박스'는 99년 1월 14일 7,000엔의 가격으로 발매될 예정.

○ 홈페이지에서 데이터를 받으면 언제든 「모으자 고질라」가 가능

「동경 게임쇼 '99 봄」 상세 정보

추최 : 사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회 (CESA)

후원 : 통상산업성(예정) 기간(일반공개일)

1999년 3월 20일 (토) 개장시간 : 오전 10시~오후 7시

※ 등교해야 하는 초, 중, 고교생은 오후 2시부터 입장 가능

1999년 3월 21일 (일) 개장시간 : 오전 10시~오후 5시

■ **비즈니스 데이**

1999년 3월 19일 (금) 개장시간 : 오전 10시~오후 5시

※ 유통관계자, 보도관계자에게만 공개하는 산업관계자 초대일

장소 : 마쿠하리 멧세

출전사 수 : 80개사(12월 17일 현재)

총 출전 부스 : 1500부스(12월 17일 현재)

입장료 (중, 고등학생이상 일반 입장료)

입장 당일 : 1,200엔

예매권 1000엔

초등학생 이하는 무료

※ 예매권은 1999년 2월 상순부터 플레이 가이드 등에서 판매될 예정

문의처 : 동경 게임쇼 이벤트 사무국

TEL : 03-3591-1421

홈 페이지 : http://www.cesa.or.jp/

닌텐도, 새로운 하드 개발 중!

닌텐도에서 새로운 게임 머신이 발매될 예정인 것으로 밝혀졌다. 물론 이것은 오는 1999년 6월에 발매될 64DD가 아닌 또 다른 머신을 의미하는 것으로 이같은 사실은 닌텐도의 야마우치 사장이 일경산업신문과의 인터뷰에서 밝힌 내용이다.

이날 인터뷰를 통해 야마우치 사장은 드림 캐스트에 대한 감상과 닌텐도의 판매전략을 말하는 도중 '자세한 것을 말할 수는 없지만 64DD보다 성능이 뛰어나며, 전화선을 이용할 수도 있는 상품을 내년에 투입할 예정이다.'라고 밝혔다. 전화선을 이용한다는 점에서 일단 모뎀을 표준장비해서 인터넷에 접속할 수 있는 드림 캐스트가 떠오르지만 닌텐도의 상품은 과연 어떤 것인지 사뭇 궁금해진다.

파나소닉, 'M2' 이후 DC로 전향

'파나소닉 원더 테인먼트'가 드림 캐스트로의 참가를 발표했다. 이는 마츠시다 전기가 97년 여름 64비트 게임 머신 'M2'의 개발을 포기한다는 발표 이후 처음으로 게임에 대한 움직임을 선언한 것으로 비록 'M2'로 인해 하드웨어의 꿈은 접을 수밖에 없었지만 소프트웨어부터 차근차근 다시 시작하겠다는 의지를 가지고 DC로의 참여를 결정하게 되었다고 파나소닉 측은 밝히고 있다. 한편 이번에 발표된 DC용 게임 타이틀은 「Web Mystery ~예지몽을 보는 고양이~」. 신인 배우를 대거 기용한 실사 어드벤처 게임으로 99년 봄에 발매될 예정이며 가격은 5,800엔으로 책정될 예정이다.

지금은 잊혀진 'M2'

세가, 99년 일본 J리그 스폰서 결정

세가는 99년의 J리그의 연간 오피셜 스폰서로 참가한다고 한다. 이미 일본의 한 일간지에서도 '세가가 J리그팀의 스폰서가 된다'라는 보도가 있었으며 이같은 사실은 확실하게 내정된 것으로 알려졌다.

또한 98년과는 다르게 이번에는 특정 팀을 지원하는 것이 아니라, J리그 전체를 지원할 예정이며 세가측에서도 곧 정식발표가 있을 것으로 보인다. 따라서 이같은 결정사실이 발표된다면 오는 99년 J리그 공식전의 스탠드에는 커다란 DC 로고를 볼 수 있게 될 지도 모른다.

사쿠라대전 접착제가 필요없는 프라모델로 등장!

일본 웨이브는 지난 12월 25일 「사쿠라대전2」에 등장하는 주력 메카인 '광무·改'의 프라스틱 모델을 발매했다.

한편 이번에 발매된 프라모델의 스케일은 1/24이며 가장 큰 특징은 접착제가 필요없는 스냅피트 모델로 누구든지 쉽게 제작할 수 있다는 점에 역점을 두었다. 물론 이번 사쿠라대전 피규어 시리즈는 당분간 계속 발매될 예정이며 그 동안 제작하기 너무 어렵고 가격이 비싸다는 단점을 충분히 보완한 작품으로 피규어 매니아들의 많은 관심을 끌 것으로 보여진다.

DC를 통한 인터넷 접속자수 10만 돌파

세가는 지난 12월 25일 자사의 새로운 하드웨어인 드림캐스트를 통한 인터넷 접속자수가 10만 명을 돌파했다고 발표했다.

따라서 세가는 이 같은 열기에 부응하기 위해 세가 프로바이더를 통한 접속 무료기간을 더욱 연장할 것을 검토 중인 것으로 알려졌다. 이로서 드림캐스트의 최대 무기중 하나라고 할 수 있는 인터넷 접속 기능은 일단 대성공으로 보여지며 지난 23일 발매된 「소닉 어드벤처」의 미니 게임들을 인터넷 상에서 다수의 참가자들이 경쟁을 벌이는 등의 새로운 이벤트도 기획중인 것으로 알려졌다. 다만 같은 드림캐스트 구입자라고 하더라도 한국에서는 아무런 서비스도 받을 수 없다는 점이 조금 아쉬울 따름이다.

사쿠라대전 전문 샵, 크리스마스 이벤트 「太正浪漫堂 - 帝劇 크리스마스」 열려

이케부쿠로의 세가 어뮤즈먼트 시설 'GIGO' 5층에 위치한 '太正浪漫堂'에서 11월 28일~12월 25일까지 크리스마스 관련 이벤트인 '太正浪漫堂-帝劇 크리스마스'를 개최했다.

가장 인상적이었던 것은 太正浪漫堂 내부에 사쿠라대전 팬들이 직접 제작한 장식품으로 꾸며진 대형 크리스마스 트리. 100여종에 가까운 다채로운 장식품들로 빽빽이 꾸며진 크리스마스 트리는 사쿠라대전 팬들의 수효를 가히 짐작케 하였다.

또한 사쿠라 대전 전 캐릭터 피규어도 새롭게 선보였다. 사쿠라대전 캐릭터 상품 전문 샵인 太正浪漫堂에서 유일하게 비매품을 전시해 놓은 전시관에는 전 캐릭터 분의 찻잔, 스푼 등을 볼 수 있었으며 '사쿠라대전 크리스마스 케익' 이벤트의 경우 11월 이벤트 실시 불과 열흘만에 500개가 완전히 예약이 종료되는 등 사쿠라대전의 인기를 가히 짐작할 수 있었다.

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

POWER 알림방.

BOOK

미소녀 게임의 세계

최근 이슈화된 일본문화 개방으로 유입되는 일본문화매체에 대한 찬반양론에 대한 또 다른 견해의 보고서라 할 수 있는 이 책은 국내에선 외설물 정도로 인식되는 미소녀 게임들 특히 성인용 게임들의 초창기부터의 현재까지의 지난 연혁과 함께 이들이 일본 게임업계와 문화에 끼친 영향에 대해 피력하고 있다.
특히 이 책은 남창훈씨가 게임관련 업체에서 근무한 경력과 미소녀 게임에 대한 해박한 지식을 바탕으로 가정용 게임과 PC게임을 통 털어 가장 완벽한 미소녀 게임론을 펼치고 있다.

● 남창훈 지음/ 316쪽/ 가격 12,000원/ 도서출판 예솔/ GATE INFO

MUSIC

이현우, Both Sides of The Story

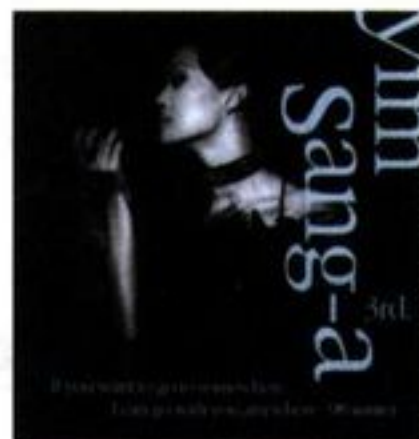
97년 겨울 「헤어진 다음 날」로 가요계에 복귀한 이현우가 5집 「Both Sides of The Story」를 들고 팬들 앞에 다시 선다. 지금까지 그가 걸어온 음악적인 발자취를 담아낸 이 작품에서 이현우는 자신의 가장 부드러운 면과 거친 면 등 그의 양면성을 표현하고 있으며 「헤어진 다음 날」과 마찬가지로 브레드의 Aubrey, Love Story 등 우리 귀에 익숙한 곡들을 테마로 삼고 있다. 특히 이 작품에서 이현우는 국내 가요계의 주류인 미러 풍의 멜로디와 코드진행, 그리고 터져 나오는 후렴 부분 등을 철저히 배제하고 세계 팝의 흐름을 가요와 접목, 예전의 가요도 미국의 히팝도 아닌 스타일을 보여주고 있다.

● 신나라뮤직

황신혜밴드 2집 「健全歌謠」

97년 1집 「만병통치」로 국내 대중음악계에 신선한 화제를 몰고 데뷔한 황신혜밴드가 발표한 2집 「건전가요」는 시대적 불안감에 빠진 현대인들을 위한 응원가 희망의 메시지를 담고 있다. 2집은 또 '해학을 기본으로 한 한국적 펑크'라는 황신혜밴드의 기본 스타일 위에 신중현과 산울림으로 대표되는 세계적 수준으로 꽃피웠던 한국 사이키델릭 록을 90년대 감성으로 계승, 한국 대중음악의 아이덴티티를 확보하고자 하고 있다. 이러한 2집의 음악적 방향을 위해 황신혜밴드는 새로운 프로젝트 멤버를 구성하기 위해, 가장 한국적 감성의 기타리스트 하세가와 씨와 이스크라의 멤버, 새마을 시스터즈 등을 영입했다.

● 신나라뮤직

임상아 3rd

1, 2집을 통해 재즈, 소울, 발라드 등의 여러 장르의 곡을 소화해 냈던 임상아가 1, 2집에서는 볼 수 없었던 색깔을 느낄 수 있는 3집 음반을 냈다. 이번 음악의 분위기는 재즈에 분위기를 두었으며 재즈와 접목할 수 있는 여러 가지 음악을 시도하였고, 전통 재즈와 차별화 되는 크로스 오버 섞인 재즈가 주류를 이루고 있다. 특히 타이틀곡인 「LIFE IS LIVE」는 1집의 뮤지컬과는 또 다른 느낌을 줄 것이며, 화려한 임상아의 춤과 매력적인 무대매너가 올 연말 가요 팬들을 사로잡을 것이다.

● 신나라뮤직

MOVIE

철인 사천왕

철인 사천왕은 국내최초의 3D 디지털 애니메이션이다. 이 제품은 개미, 벅스 라이프에 이어 3D와 2D의 장점을 극대화시킨 신기술-디지 셀(DIGI-CELL)을 사용 100% 컴퓨터 그래픽 애니메이션 시대의 서막을 열었다. 총 제작비 15억원, A4지 5억장에 해당하는 데이터가 들어간 이 작품은 이미 미국 등지에 1,000만 불 수출 계약을 맺었으며 3억 원 상당의 공 기관의 지원을 받고 있다. 철인 사천왕은 지구와 태양계의 위기를 구하기 위해 운명적으로 만들어진 4기의 변신로봇으로 삼장법사의 법의에 그려진 지시에 따라 만들어진 성스러운 기체들이다. 평균 40M의 크기. 그리고 철인사천왕의 홈페이지(http://steelforce.channeli.net)에는 마징가Z, 로봇 태권 V 등 로봇 물을 보고자란 20대 들이 대거 몰려 벌써부터 철인사천왕에 대한 관심이 뜨겁다.

● 개봉일 : 1월 16일 개봉예정
● 총감독 : 김 혁
● 제작 : (주)B29엔터프라이즈
● 문의 : 날개달린영화 285-2543-4

첨밀밀 2

최고의 스탭진과 캐스팅을 자랑하는 서정적인 코믹 멜로물. 첨밀밀 2는 젊은 남녀의 10년간의 안타까운 사랑을 담고 있는 멜로 드라마로, 서로 다른 사랑방식을 가진 4명의 주인공이 등장하여 신세대의 다양한 사랑방식을 잔잔하게 때론 코믹하게 보여준다. 주인공 여명이 직접 부른 「첨밀밀 2」의 감미로운 영화음악도 이 영화를 더욱 돋보이게 하는 요소.

● 고등학생이상 관람가(상영시간 92분)
● BOB & PARTNER 제작
● 문의 : 영성프로덕션 (02) 3451-4800

레드 바룬

파워 풀한 메탈 파이터, 초강력 로봇 군단들이 펼치는 격렬한 액션신, 새롭게 부활한 건담 류의 로봇액션을 즐길 액션 만화 팬들을 타겟으로 한 액션만화. 세계최강의 로봇이 되기 위한 끊임없는 도전과 격렬한 사투, 필살의 펀치, 일렉트리거, 그 폭발적인 파워로 악을 제압한다!

● 총 5편/ 니혼TV 제작
● 문의 : 영성프로덕션 (02) 3451-4800

EVENT

「한국애니메이션 아카데미」제 1기 모집

- 원서접수: 98년 12월 28~99년 1월 13일
- 전형일: 99년 1월 16일~2월 8일(1차 서류전형, 2차 창의력 및 기본소양평가, 3차 면접-전문성 및 인성평가)
- 응시자격: 전공, 학력 나이에 제한 없음
- 모집인원: 12명
- 교육실습비: 학기당 60만원
- 문의처: 영화진흥공사 영상진흥부 영상교육담당 : (02) 9587-572~4

제 2회 「철권 3」전국 듀얼대회 개최

나우누리 VG(비디오 게임) 동호회가 1월 9일에서 23일까지 「제 2회 철권 3 전국 듀얼대회」를 전국에서 동시에 개최한다.
서울과 부산, 광주, 대전 등지에서 동시에 예선전이 펼쳐지는 이번 대회의 진행방식은 예선전의 경우 8판 선승제로 4팀씩 한 조를 이루어서 각 팀의 1, 2위 팀에게 본선 자격을 주며, 각 조 1, 2위 팀이 겨루어 본선 행 티켓 64장을 얻는다. 본선의 경우 64팀을 뽑아서 예선과 마찬가지로 리그전을 펼치며 4강 전부터는 풀 리그제로 운영하게 된다. 듀얼 대회에 관심이 있는 팀은 나우누리 VG동 공경민(ID 리케르트)에게 신청하면 된다.

[제 2회 철권 3 전국 듀얼 대회 개요]

- 일시 : 1월 9, 10일 지역 예선
  1월 21, 22, 23일 전국 본선(원더파크 이대본점)
- 장소 : 서울 : 원더파크 이대본점 TEL) 362-5190
  광주 : 서울게임랜드 TEL) 062-365-1857
  대전 : 테마파크 TEL) 042-487-3063
  부산 : 코스모스 TEL) 051-415-2346
- 방식 : 1차 예선(4팀 1개조로 풀 리그)
  2차 예선(토너먼트)
  본선(4팀 1개조 풀 리그)
  2차, 3차 본선(토너먼트)
  결선(5팀 리그)

햇빛 쏟아지던 날들

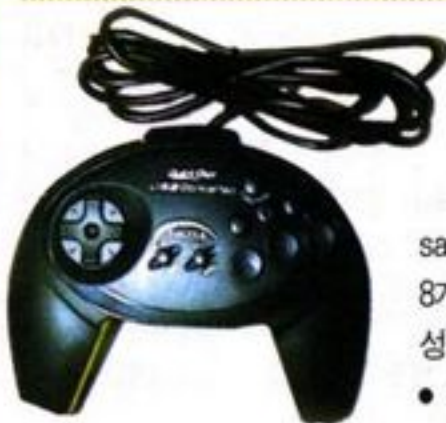
문화혁명기를 배경으로 16살 사춘기 소년이 성인으로 성장하는 과정에서 통과의례처럼 겪는 첫사랑, 자유에의 열망 등을 회상 형식으로 엮은 영화. 94년 대만과의 합작으로 만들어진 이 작품은 54회 베니스 영화제, 33회 대만 금마장상 최우수 남우주연상을 수상하는 등 뛰어난 작품성을 인정받았다. 또한 타임지에서도 96년 세계 최고의 영화 10편 속에 이 영화를 포함시켰다.

- 고등학생이상 관람가 (상영시간 125분)
- 골든 하비스트 제작
- 문의 : 영성프로덕션 (02) 3451-4800

GOODS

디제이 맨(DJ Man)

'디제이 맨'은 조이텍이 만든 비트 매니아 전용 컨트롤러다. 앞서 발매된 아스키의 전용 컨트롤러도 나름대로 좋은 평가를 얻고 있지만 이 컨트롤러에는 여러가지 추가 요소를 가지고 있어 매니아들의 시선을 끈다. 실제 건반과 비슷하게 디자인된 버튼부와 손과의 마찰을 높이기 위해 턴테이블에 파여진 홈 등은 실제 DJ가 된 듯한 느낌을 준다. 또한 컨트롤러 조작과 음악에 따라 점멸되는 LCD들도 게임의 재미를 한층 더한다. 이 컨트롤러의 가장 큰 특징은 뭐니뭐니해도 양쪽 손목에 팔찌처럼 연결하는 진동장치로 박자에 맞춰서 팔 전체를 흔드는 강한 진동으로, 비트 매니아의 세계를 온몸으로 느끼게 해준다.

- 원산지: 중국
- 문의 : 게임본부 02)701-1667~8

USB 스트라이크 패드

마이크로소프트와 함께 세계 3대 PC게임 주변기기 사에 속하는 QuickShot(www.quickshot.com) 사의 제품으로 USB(Universal Serial Bus) 플러그 & 플레이를 지원하는 윈도98용 게임패드다. 8개의 파이어 버튼과 1개의 기능 버튼, 디지털 스로틀 버튼 등으로 구성되어 있다. USB 스트라이크 패드는 올해 중반경 출시될 예정이다.

- 제조사 : QuickShot Technology, Inc.
- 문의처 : SPMART (02) 704-1534

GenX 700K

수려하고 깔끔한 디자인에 결코 흔들리지 않는 무게로 플레이에 안정감을 주는 PC용 조이스틱이다. 재질이 기존의 플라스틱 제품이 아닌 특수재질로 이루어져 있어 매끈하고 깔끔한 느낌이다. 그리고 인체 공학적인 3D 핸들과 함께 풀 사이즈의 바이오 스로틀 조절판은 다른 디지털 컨트롤러와 구분되는 가장 큰 특징. 윈도 95/98과 도스에 대응된다.

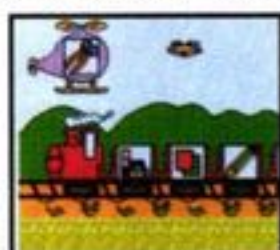
- 제조사 : QuickShot Technology, Inc.
- 문의처 : SPMART (02) 704-1534

데버스테이터 디럭스 조이스틱

소니 플레이 스테이션용 조이스틱으로 자신의 플레이 스타일에 따라 각도가 270도 회전하는 버튼이 특징적이다. 그리고 조이스틱의 모양이 PS용 패드를 닮아 있는데 버튼의 조작감 역시 패드처럼 부드러워 패드 사용자들이 쉽게 조이스틱에 적응할 수 있다. 또한 조이스틱 자체가 지금까지 보다 크기가 약간 작아 나이 어린 유저들에게도 잘 어필할 것으로 보인다.

- 제조사 : QuickShot Technology, Inc.
- 문의처 : SPMART (02) 704-1534

교육용 게임기, 「꼬꼬마」

취학 전 아동이나 초등학교 3, 4학년까지 즐길 수 있는 순수한 '국산' 교육용 게임기다. 「꼬꼬마」는 게임기 생산전문 업체인 엘리트 전자(대표 나호선)에서 하드웨어적인 부분을 담당하고, 계명문화대학 이현순 교수팀이 시나리오를, 경남대 정만수 교수팀이 프로그램 부분을 맡아 1년 6개월의 산고 끝에 탄생했다.
이 게임기는 취학 전 유치원에서 배울 수 있는 내용들을 중심으로 구성되어 있으며, 유아기발달에 적합한 내용과 저렴한 가격, 부모나 교사의 도움 없이 유아들 스스로 사용할 수 있도록 한 것 등이 특징이다. 또 2개의 팩으로 구성되어 있는 「꼬꼬마」는 PC에서 사용하는 멀티미디어교육용 자료처럼 영상, 사운드 등의 기능이 포함되어 있어 유아들의 흥미와 관심을 갖게 된다. 또 오락용 게임의 형태로 되어 있어 학습한다는 부담을 주지 않는다.

- 문의 : (주)에듀뱅크 (0502) 013-1100

PS 특보

베일에 싸였던 새로운 사실들이 드러났다!

파이널 판타지 8

■제작사: 스퀘어
■장르: RPG
■발매일: 99년 2월 11일
■발매가: 7,800엔

발매일이 점차 다가오면서 수많은 정보들이 쏟아지기 시작하는 「FFⅧ」. 이번 호에서는 「FFⅧ」의 프롤로그 스토리와 처음 소개된 이후로 한번도 모습을 드러내지 않았던 또 한 명의 주인공, 라그너 르와르르와 그의 동료, 그리고 사이파의 꼬붕들(?)들을 소개한다. 이외에도 「FFⅧ」의 비공정을 비롯한 새로운 승차물과 6가지의 소환수들을 공개하기로 한다.

FINAL FANTASY VIII

FFⅧ의 프롤로그는 이렇게 시작된다

각국의 군대에 우수한 병사를 보내고 있는 병사양성학원 '가든'. 이곳에서 수많은 훈련을 거쳐 특수부대 'SeeD'의 일원이 된 주인공 스콜 레온하트는 SeeD시험 합격을 기념하는 파티에서 리노아 하리티라는 소녀를 운명적으로 만나게 된다. 그녀의 정체는 다름아닌 반정부조직 '숲의 후크로우'의 리더였다. 차츰 그녀의 자유로운 생활 방식에 영향을 받아가는 스콜은 그와 동시에 기묘한 꿈을 보게 된다. 그 꿈속에서 스콜은 저널리스트를 지망하는 갈바디아의 병사 라그어 르와르가 되어 있었다. 그 무렵, 강대국 갈바디아가 이웃나라 돌 공국을 침공하면서 전세계에 선전포고를 한다. 그리고 이것을 연설하는 갈바디아의 대통령 옆에는 전설로만 전해 내려오는 마녀가 있었다. 사람의 마음을 조정한다는 마녀와 강대국의 결탁, 그리고 세계전쟁의 위기…. 한편 스콜에게는 마녀를 암살하는 임무에 참가하라는 명령이 하달된다. 명령을 받은 그는 수많은 수수께끼를 가슴에 품은 채 마녀 이데아와 맞서 싸우게 되는데….

게임의 최초 무대는 바람 가덴. 스콜과 젤, 사이파 3명이 SeeD시험을 치르게 되는데…

SeeD시험을 받은 학생 중에서 스콜, 젤, 셀피 3명은 합격했지만 사이파는 불합격!

합격 기념파티에서 참가한 스콜에게 리노아가 추파(?)를 던진다

리노아의 요청으로 공작원으로 갈바디아에 잠입한 스콜은 그녀와 다시 만나게 된다

갈바디아의 대통령 데린이 전세계에 선전포고를 하자 민중은 공포에 휩싸인다

그의 배후에는 다름아닌 마녀 이데아가 있었다!

임무 수행중에는 다른 가덴에서 파견된 학생도 만나게 된다

숲의 후크로우란?

갈바디아의 대통령에게 반기를 들고 있는 저항조직. 그러나 리더인 리노아가 세운 계획이 너무 제멋대로라서 동료들이 잘 호응하지 않는다. 정부에 반항하는 것보다는 자유롭게 살아가는 것을 즐기고 있는 비교적 한가로운 조직으로 목적을 위해 반항하는 것이 아니라 목적 그 자체만을 즐기고 있는 것 같다.

○이 조직의 리더는 다름아닌 리노아

○후크로우는 정부에 반항하기보다는 조직 그 자체를 즐긴다

바람 가덴내에서 네트 서핑(?)이 가능

바람 가덴에서는 교실이나 학생들의 방에 설치되어 있는 컴퓨터 단말기를 통해 네트워크를 사용할 수 있다. 네트워크내에는 전언판이나 연락표 같은 것도 있어서 마치 인터넷 웹 서핑을 즐기는 듯한 기분으로 접속할 수 있다. 네트워크 내부에는 캐릭터의 목소리가 흘러나와서 독특한 분위기의 네트워크를 가능케 해 준다.

○단말기의 스위치를 넣고 네트워크에 접속한다

○접속하면 메뉴 화면이 표시된다. 넷이라기보다는 사내 인트라넷에 가까운 듯…

○언뜻 보면 전언판인 것 같지만 즉각적인 답변이 오는 걸로 볼 때 채팅하는 것이 아닐까?

라그너편의 주인공과 2명의 동료

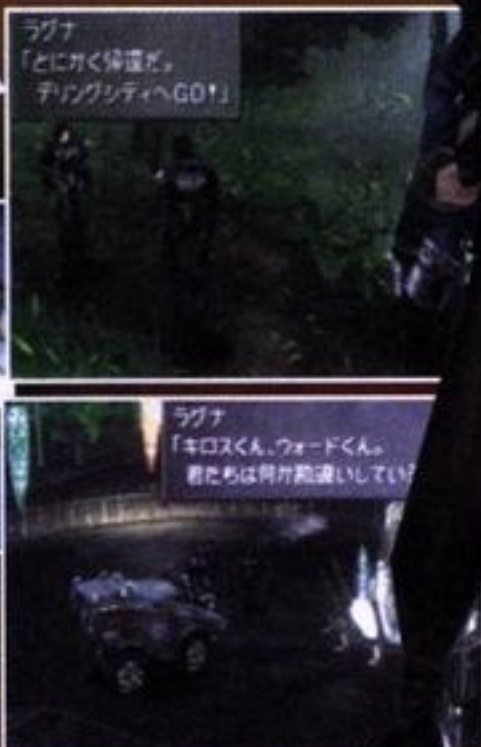
라그너 르와르 (Laguna Loire)

나이: 27세
키: 180cm

의리와 인정이 많고 언제나 약한 자의 편에 서서 그들을 도와주는 따뜻한 남자. 권력이나 힘에 기울어지지 않아 동료들로부터의 신뢰도 두텁다. 게임 초기에는 갈바디아의 군인으로 등장하지만 훗날 퇴역하여 저널리스트로 변신한다

라그너는 처음에는 갈바디아의 군인으로 등장한다

수수께끼의 여자에게 자신의 꿈에 대해서 언급하는 라그너. 그녀는 그의 애인일까?

동료 2명과 함께 장갑차로 이동하는 라그너

키로스 시겔 (Kiros Seagill)

나이: 23세
키: 191cm

라그너편에 등장하는 동료 캐릭터. 피부 색깔이 갈색인 것으로 볼 때 아열대 지방 출신으로 생각된다. 양손에 지닌 무기는 실제로 중세 인도의 전사들이 사용하던 검이었던 카타르이다

워드 자밧 (Ward Zabac)

나이: 27세
키: 180cm

라그너의 또 한명의 동료. 좌측 뺨에 남아있는 흉터가 보는 사람로 하여금 위압감을 느끼게 한다. 손에 든 작살로 미루어 볼 때, 전에는 고래잡이 선원이나 해적이 아니었나 여겨진다

사이파를 따르는 2명의 심복

푸진과 라이진. 이 두사람은 풍기위원장인 사이파와 함께 풍기위원으로 활동하면서 바람 가덴의 학생들을 억압하고 있는 캐릭터로 사이파의 가장 큰 신뢰를 받고 있는 심복이다.

사이파는 학원내 풍기위원장이다

풍기위원이자 사이파의 충직한 부하인 푸진과 라이진

두사람은 사이파와 라이벌 관계에 있는 스콜을 아주 적대시한다

푸진(風神)

한자로만 말하는 것이 특징인 중국계(?) 미녀로 무표정하고 말이 없다. 차갑다는 느낌을 주는 겉모습과는 달리 내면에 숨겨진 생각은 의외로 뜨겁다. 기가 아주 세서 남자를 무시하는 경향이 있지만 사이파에 대해서만은 아주 헌신적이다

라이진(雷神)

푸진와 함께 항상 사이파의 옆을 붙어 다니는 풍기위원으로 말할 때마다 항상 '〜だもんよ(다몬요)' 라는 말꼬리를 붙이는 버릇이 있다. 거대한 몸집과는 달리 기가 약해서 푸진에게 항상 당하기만 한다. 일을 그리 심각하게 생각하지 않는 성격으로 어떤 의미에서는 순수한 마음의 소유자라고도 볼 수 있다

마침내 그 모습을 드러낸 FFⅧ의 비공정

라그나록 (RAGANAROK)

이번에 공개된 「FFⅧ」의 비공정은 강렬한 붉은 색의 '라그나록'. 스콜 일행이 탑승하게 될 이 비공정은 날렵한 선체에 대형 출력기관 2개를 탑재하고 있어서 항공기를 능가하는 최고속도와 높은 기동성을 자랑한다. 기관부와 선체가 유니버설 조인트에 의해 결합되어 있어서 급격한 전투기동이 가능하며 진행방향과 다른 방향으로 모든 추진력을 사용할 수 있다. 건조된 지 20년이나 지났지만 이에 필적할 만한 항공기가 존재하지 않기 때문에 현재에도 최고의 항공기로 군림하고 있다.

라그나로크의 사양

기준 배수량	2,850t
공식 배수량	3,134t
최대 배수량	3,450t
전장	108m
전폭	77m
전고	54m(착륙시), 65m(비행시)
승원	4명(최대 10명정도의 승무원이 탑승 가능)
무장	609mm 하전입자빔 1문, 152mm 다충신 레이저 2문
주기관	반응형 12단 압축터빈 (추력 22,500kg) 2개
보조기관	반응형 6단 압축 터빈 (추력 2,480kg) 4개
최대속도	초속 11,8Km

라그나로크의 발진 장면!

렌터카

시리즈 최초로 등장하는 승차물로 여행의 거점이 되는 마을의 렌터카 삽에서 요금을 지불하면 일정기간동안 빌릴 수 있다. 차의 종류는 마을마다 다르며 승용차에서 영업용차에 이르기까지 다양한 종류의 자동차가 등장한다.

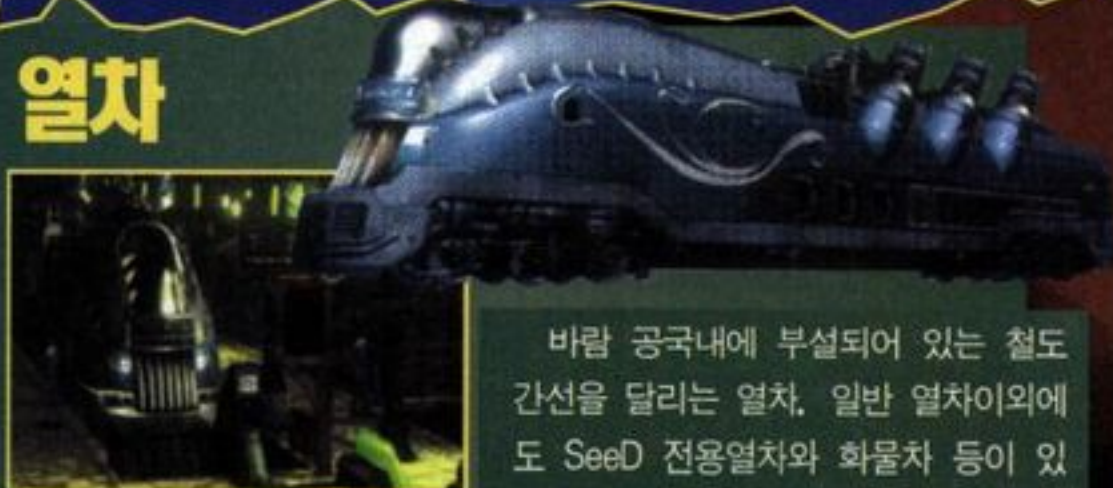
마을의 렌터카 삽에서 돈을 지불하면 렌터카를 이용할 수 있다

기본적으로는 사막이나 해안가 같은 장소도 주행할 수 있는 듯하다

드넓은 필드를 도로를 이용해서 안전하게 이동할 수 있다

비공정 이외의 승차물 소개

열차

바람 공국내에 부설되어 있는 철도 간선을 달리는 열차. 일반 열차이외에도 SeeD 전용열차와 화물차 등이 있으며 패스포트가 있으면 언제든지 탑승할 수 있다. 선로로 연결되어 있는 역과 역사이를 쉽게 이동할 수 있기 때문에 이용가치가 높은 교통수단이다.

발착장 옆에는 찻집까지 있는 것으로 보아 규모가 상당히 큰 역인 듯하다

역은 마을마다 각각 다른 형태를 취하고 있다

이것이 바로 SeeD 전용차량. 훈련이나 실전시험을 치를 때 이용되는 것 같다

사막지대를 달리는 열차. 어디로 향하는 것일까?

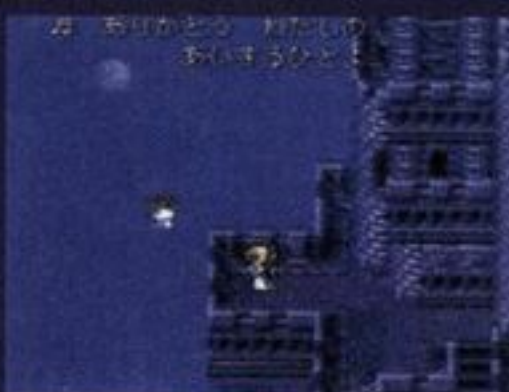
초코보

FF시리즈에서 거의 매번 이동수단으로 등장하고 있는 초코보. 이 게임에서도 필드 이동시 초코보를 이용할 수 있다. 전작에서는 야생에서 잡을 수 있었지만 이번에는 어떻게 입수하는 것인지는 아직 밝혀진 바가 없다.

전작처럼 사육이나 레이싱 같은 요소들이 추가되어 있을까?

스콜이 타고 있는 초코보 뒤에 조그만한 초코보가 한 마리가 보인다. 혹시 G·F인 코초코보가 아닐까?

FF VI 가 플스로 이식된다!

94년 슈패용으로 등장하여 공전의 히트를 기록했던 「FF VI」가 플스용으로 이식된다. 슈패용을 100% 그대로 이식하는 이 게임은 이전에 발매되었던 플스용 「FF IV」, 「FF V」와 마찬가지로 오프닝과 엔딩에 CG 무비가 추가될 뿐만 아니라 게임 중간에도 이러한 무비가 추가된다. 플스용 「FF VI」의 발매일은 99년 3월경으로 예정되어 있다

오페라석에서 세리스가 노래부르는 장면도 CG 무비로 표현

슈패용을 플스용으로 100% 완벽 이식!

화려한 CG 무비

6가지의 새로운 가디언포스 공개

카방클

공중으로 점프한 다음
이마에서 빛을 발사하여
아군 전체에게
리플레크를 건다

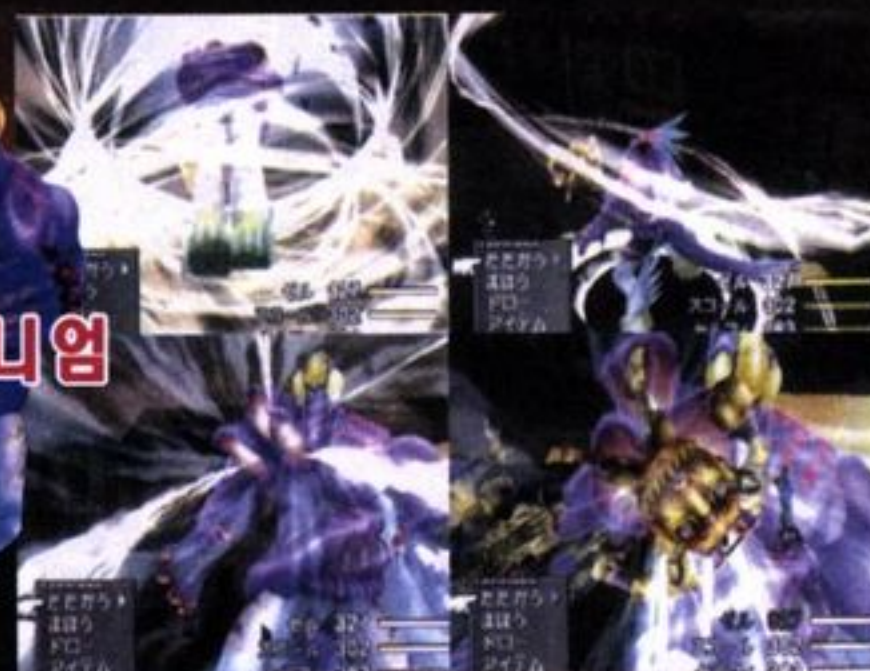
사랑스러운 모습이 인상적인 빛의 요정. 아주 약해 보이는 인상을 주지만 초기 HP가 상당히 높기 때문에 안심하고 사용할 수 있다. 사용기는 이마의 루비에서 엄청난 빛을 내보는 '루비의 빛'으로 파티 전원에게 리플레크(마법 반사)의 효과를 준다. 그 외에도 '카운터' 등의 자동 반격계 어빌리티를 많이 기억하고 있다.

세이렌

세이렌이 사일런트
보이스를 부르면 적
파티 전체가 침묵상태가
되어 마법을 사용할 수
없게 된다

여성의 모습을 한 채 바다에 숨어있는 음의 정령. 그녀가 부르는 '사일런트 보이스'를 듣는 자는 거꾸로 자신의 목소리를 빼앗겨서 침묵 상태가 되어 버린다. 스테이터스 이상 공격 회복에 관한 어빌리티를 많이 기억하고 있기 때문에 적에게 직접적인 타격을 주는 경우는 적지만 잘 성장시키면 사용할 기회가 많다.

팬더모니엄

적 전체를 용권으로
빨아올려 공중에서
지면으로 낙하시키는
'폭풍권돌입'. 이것으로
적 전체에게 풍속성의
대미지를 준다

바람의 화신. 생긴 것과는 정반대인 온화한 성격으로 함부로 타인에게 상처를 입히지 않는다 하지만 그를 분노케 한 적은 '폭풍권돌입'으로 만든 용권으로 날려보내서 큰 대미지를 입힌다. 초기 HP와 공격력이 높으며 '민첩성'에 관계된 어빌리티를 많이 기억하고 있다.

캘베로스

지옥의 문을 열고
돌진해 들어옴과 동시에
3개의 머리에서 빛을
발사한다. 발사된 빛은
파티에게 트리플의
효과를 준다

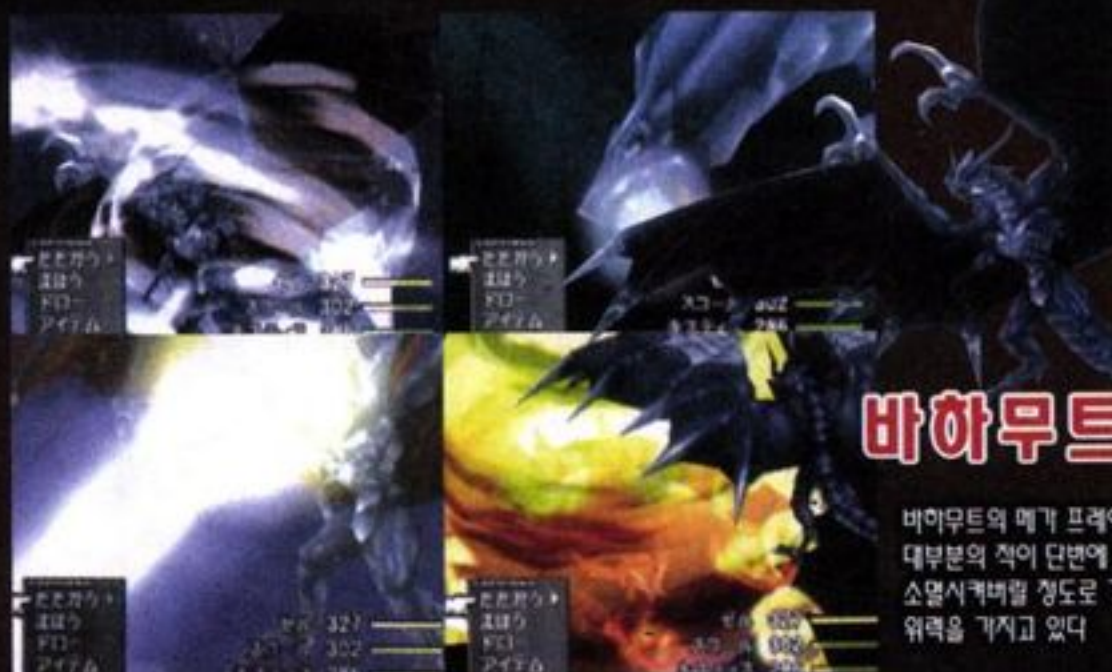
지옥의 문을 지키는 3개의 머리를 가진 문지기로 보통 때는 부르는 자의 침입을 막기 위해 지옥의 문에 숨어 있지만 소환되면 금단의 문을 열고 출현한다. 사용기 '반격의 낭연'은 아군 전체에게 3턴분의 마법을 한번에 사용할 수 있는 트리플 효과를 준다. 또한 시간을 조작하는 능력을 가지고 있어서 기억하는 어빌리티도 시간에 관련된 것이 많다.

브라더즈

형이 동생을 메면
공중으로 던져 올리면
발사된 동생은 적이
있는 장소를 가루로
만든 다음 하늘
저편에서 빛나는 별이
되어 버린다

대지를 다스리는 마신 형제로 작은 쪽이 형 미노타우르스이고 큰 쪽이 동생 세크레타이다. 소환마법인 '형제의인'을 사용할 때마다 동생이 형과의 가위바위보에서 져서 우주의 저편까지 날아가버리는 장면이 아주 코믹하다. 대지의 힘을 가지고 있어서 기억하는 어빌리티는 방어 계통이 많다.

바하무트

바하무트의 메가 프레어는
대부분의 적이 단번에
소멸시켜버릴 정도로 강력한
위력을 가지고 있다

용족의 왕으로 진정한 강함을 가진 자 이외에는 접근하는 것조차 허락되지 않는다. 그의 신뢰를 얻으려면 그 이상의 강함을 얻어서 무릎을 꿇게 만들지 않으면 안된다. 공격방법은 메가 프레어로 공격력이 엄청나서 거의 모든 적이 일격에 소멸해버린다. 용족의 왕이라서 그런지 기억하는 어빌리티도 특이한 것이 많다.

PS 특보

흡혈귀의 공포가 다가온다!

반필 -흡혈귀 전설-

■제작사: 아트딩크
■장르: RPG
■발매일: 99년 3월 예정
■발매가: 5,800엔

독특한 소재를 사용해서 게임을 제작하는 것으로 유명한 아트딩크에서 이번에는 뱀파이어를 소재로 한 시뮬레이션 게임을 발표했다. 플레이어 자신이 정의의 흡혈귀 크리스토퍼가 되어 사악한 흡혈귀를 물리친다는 내용의 게임으로 부하를 만들거나 대화를 통해 정보를 얻는 등의 RPG적인 요소도 가지고 있다

19세기 유럽을 배경으로 펼쳐지는 젊은 뱀파이어의 활약상

이 게임의 목적은 플레이어가 흡혈귀 크리스토퍼가 되어 라이벌 듀란을 물리치는 것이다. 하지만 혼자서 싸우기에는 그의 힘이 미치지 못하므로 부하를 많이 만들어서 세력을 넓혀야만 한다. 인간을 부하로 만드는 방법은 뱀파이어의 필살기인 흡혈을 사용하면 되지만 그렇다고 해서 반드시 부하가 되는 것은 아니다. 이때에는 상대방의 성격과 친밀도를 잘 살펴야 한다.

피를 빨리기 전에는 정상이지만…

이제는 정상인이 아니다

꼬리표가 붙은 인간을 미행하자

오감도를 높이기 위해서는 근무지를 방문할 필요가 있다

피를 빨아서 부하로 만든다, 노스페랄트

크리스토퍼가 인간의 피를 빨아서 부하로 만드는 것을 '노스페랄트'이라고 한다. 인간에게는 지력과 절력이라는 스테이터스가 있는데 이 수치가 낮은 사람은 부하로 만들어도 전투 시 별 도움이 되지 않는다. 특이한 능력을 갖고 있는 흡혈귀라고 해도 낮에는 힘을 발휘할 수 없다. 그러므로 낮에는 인간의 모습으로 변장하고 듀란에 대한 정보를 수집해야 한다. 흡혈 활동은 주로 밤에만 이루어지는데 이때는 크리스토퍼의 부하와 듀란의 부하가 거리에서 싸움을 벌이기도 한다. 이때 플레이어는 이리나 박쥐 등과 같은 마물을 이용하거나 부하들에게 명령을 내려 전투를 이끌어야 한다.

정면에서 적을 공격해 들어가거나 장애부대로 기습하는 등의 여러 가지 전술이 요구된다

노스페랄트의 행동은 직접 명령하거나 마물을 사용해서 제어할 수 있다

등장 캐릭터 소개

크리스토퍼

흡혈귀 일족인 아이젠가 출신. 듀란의 오랜 친구인 바라울의 피를 이어받은 뱀파이어로 오랫동안 성안에서만 살아왔기 때문에 세상물정에 어두운 편이다. 부활한 듀란을 없애기 위해 아이젠 일족 중에서 선택되었다. 인간의 이리로 변신할 수 있는 능력을 갖고 있다

듀란

원래는 아이젠 집안의 당주였지만 사랑하던 아내 로위나가 사람들에게 살해당하자 미쳐버린다. 그후 일족의 손에 의해 봉인되지만 150년이 지나자 부활하여 그 사악한 모습을 드러낸다

흡혈귀의 천적, 뱀파이어 헌터

듀란 이외에도 뱀파이어로부터 주민을 지키는 뱀파이어 헌터가 플레이어의 적으로 등장한다. 십자가와 마늘로 뱀파이어를 괴롭히는 이들은 뱀파이어를 찾아서 공격하거나 노스페랄트화된 주민을 치료하기도 한다. 따라서 이들과의 전투는 되도록이면 피하는 편이 좋다.

この街でノスフェラトゥやダンピールがよく出現するらしいのだが、そんな噂を聞いたことはないか?

인간 상태에서는 헌터에게 정보를 얻을 수 있다

피와 살이 얼어붙는 이야기

베르세르크

- ■개발사: 아스키
- ■장르: 액션 RPG
- ■발매일: 미정
- ■발매가: 미정

중세 암흑 시대 풍의 판타지 세계를 무대로 전사, 갓츠의 삶을 그린 만화 베르세르크(국내 번역판:불멸의 용병)가 드림캐스트로 등장한다. 원작의 거칠고 황폐한 세계관을 어떻게 그려낼 것인지 자못 기대가 크다. 추격해 오는 암흑의 사도들을 상대로 거대한 검을 휘두르며, 오직 힘만이 세상을 지배할 수 있다는 것을 보여줄 갓츠, 그리고 베르세르크의 세계를 기다린다.

원작과 밀접한 게임 스토리

원작과 밀접한 게임 스토리

게임에서의 이야기는 '갓츠'가 '갓·핸드'와 '펨토'를 쫓는 과정을 에피소드로 그려나가고 있다. 그러나 도중에 그들은 괴물이 되어 발광하는 괴기병 '맨드라그라'에 걸린 사람들과 그들을 싫어해서 박해하는 사람들의 대립을 보게 된다. 맨드라그라 병에 걸린 사람들과 생활하면서 악의를 표출해야만 해가 없다고 단언하는 시스터와 기괴병 치료를 연구하는 영주들의 교류, 이야기는 예측할 수 없는 방향으로 흐르게 된다.

무엇이 행복인가

악의와 증오를 억제하며 정의롭게 살아가는 것과 광기를 표출하며 살아가는 것, 어느 것이 진정한 행복일까? 본 작품의 원작자인 미우라씨는 갓츠의 시점을 통해서 플레이어에게 이것을 전달하는 것이 게임의 근간을 이루는 주제라고 말한다. 기괴병에 걸렸어도 근심과 싸움이 없는 생활을 보내는 사람, 권력과 폭력에 찌들리며 살아가는 사람, 자신보다 약한 자에게 매우 잔혹한 사람은 나름대로의 행복을 얻으면서 살고 있다고 하는데…

맨드라그라 병에 걸린 사람들

이 모습은 적… Oh My God!

플레이어가 만드는 갓츠의 행동

액션파트는 주무기인 대검 「드래곤」을 시작으로 원작에 등장하는 무기가 그대로 등장한다. 공격을 흘리고 검을 방패로 사용하는 등 원작에서 표현한 동작이 가능하며 자신만의 갓츠를 만들어 행동을 하게끔 만들 수도 있다. 플레이어만의 갓츠를 만드는 수단으로 '외치기'와 '절단하기' 등의 행동이 있는데, 외치기를 사용하면 적을 가까이 오게 만들 수 있다. 절단하기는 원작과 마찬가지로 궁지에 몰렸을 때 사용하면 광기를 표출하며 불바다로 만들어 버린다.

왼쪽 팔은 의수이다. 때로는 무기가 되기도…

등장인물 일람

갓츠

베르세르크(불멸의 용병)의 주인공. 옛 용병으로 미신 갓·핸드에게 복수심을 불태우고 있다. 저항할 수 없는 운명에 따라 친구인 그리피스의 신뢰, 가족과 같은 동료, 사랑하는 사람 모두를 마물에게 빼앗긴 과거를 가지고 있다.

카스카

옛 '매단'의 홍일점으로 발군의 검기를 가진 자. 그리피스를 좋아했지만, 그리피스가 유일하게 마음을 내보였던 갓츠를 매우 싫어했다. 그러나 그녀도 갓츠를 좋아하게 된다. 마물 펨토에게 유혹되어 정신이 붕괴되며, 마물의 자식을 생산하게 되는 비극의 여성이다.

그리피스

갓츠의 친구로 항상 승리하는 '매단'의 리더이다. 검과 용병술에 능하며 멋있는 용모도 겸비하고 있다. 소년시대에 '패왕의 알'을 얻었으며, 운명에 이끌려 펨트로 전생한다. 갓츠가 마물과 싸우게 되는 원인을 제공한 남자.

제작사는 유케스. PS용 성계의를 제작한 곳으로 친숙한 팀이다. 그들이 그리는 베르세르크의 세계는 과연?

DC 특보

자유(FREE)를 실감하는 게임

센무

■개발사: 세가
■장르: RPG(FREE)
■발매일: 99년 봄
■발매가: 미정

프로젝트 버클리의 실체가 「센무」라는 것이 밝혀진 지 한달이 지나, 드디어 이것은 어떠한 게임인지가 공개되었다. 세가의 장인 '스즈키 유'가 온힘을 쏟아 제작중인 자유가 가득한 게임 「센무」의 화면과 시스템을 생생하게 전달한다.

최소의 조작으로 무한의 자유도를 느낀다

'스즈키 유'가 말하는 신개념의 RPG 'FREE'란 이제까지 없던 '극한의 게임세계'를 말하는 것이다. 이제까지 많은 게임에서 시도하려 했던 요소들, 그러나 하드웨어적인 한계에 부딪혀 이루지 못했던 많은 것들이 「센무」에서, 드림캐스트에서 이뤄진다.

특보에 등장하는 모든 화면은 동영상이 아닌 게임 화면임을 알아두자(인물 사진 제외)

게임에 사용될 손의 그림들. 얼마나 섬세한 게임이 될지를 짐작할 수 있다

게임의 무대

게임의 무대는 크게 일본과 홍콩으로 나뉘어진다. 시간적 배경은 1986년, 그리 오래되지 않은 과거를 무대로 하고 있다. 공개된 인물의 대부분이 중국인인 것으로 보아 중국 쪽에 더 비중을 크게 두고 있는 듯하다.

일본 카나가와 현의 요코즈카라는 작은 마을이 등장한다

홍콩(정확히 말해 홍콩)의 구룡성 또한 게임의 주된 무대이다

기존의 게임 시스템을 거부하는 센무

■이동&시점 전환

기본적인 이동 시스템은 십자키로 이뤄진다. 위쪽이 전진 왼쪽, 오른쪽은 회전, 아래 쪽 버튼은 뒤를 돌 때 사용된다. 컨트롤러 하단의 L, R트리거 버튼을 누른 채로 방향을 입력하면 달리는 액션을 구사한다.

여기가지는 일반적인 3D 게임과 비슷한 부분이지만 「센무」의 이동 시스템에는 한가지 특징적인 부분인 존재한다. 방향을 전환해야 할 때(길에 꺽임이 있는 경우), 혹은 장해물에 부딛힐 것 같은 때는 자동적으로 이동하는 속도가 줄어든다. 마구 달리다가 벽에 부딛히며 딱 멈춰서는 부자연스러운 액션은 찾아 볼 수 없다.

이동과 더불어 중요시되는 또 한가지 사항은 캐릭터의 시선의 이동이다. 십자키의 바로 위에 부착되어 있는 아날로그 컨트롤러를 이용 플레이어 캐릭터의 시선을 필요한 곳으로 돌릴 수가 있다. 이동중의 시선 변화는 물론, 아래를 보면서 달릴 수도 있다. 적이 추격해 올 때는 뒤를 돌아보면서 달리는 등의 사용법도 예상이 가능하다.

자연스러우면서도 편안한 이동이 가능하다

○어떤 곳에서 사람들에게 말을 거는 것도 가능하다. 너무나 사실적

○게임에 등장하는 방이 있으면 어디라도 들어갈 수 있다

등장인물

하즈키 료(芭月 凉)

'버파 3tb'에 동봉되어 있던 동영상에서 피맺힌 절규로 '오야지!(아버지)' 라고 외치던 젊은이. '아키라'일 것이라 추측되던 젊은이의 실제 이름은 '하즈키 료'. 평소에 망나니 같은 모습만 보이지만, 가슴속엔 늘 정의감이 불타고 있다. 어느날 아버지가 괴한에 의해 살해당하고, 아버지의 목숨과 더불어 집안에 있던 '거울'도 사라진다. 사라진 거울과 살해당한 아버지. 주인공 료는 아버지의 죽음에 얽힌 의문을 풀기 위해, 한 남자를 따라 중국으로 떠난다. 그곳에서 운명의 소녀 '레이 센파'와의 만남을 가지게 되는데…

하즈키 이와오(芭月 巖)

료에게 있어서는 아버지임과 동시에 하즈키류 무술의 스승이기도 한 중년의 사내. 젊은 시절 중국에 건너가 무술 수련을 쌓은 바 있다. 수련여행 중에 손에 넣은 '거울'을 가지고 일본으로 귀국하는데, 귀국후 그 '거울'을 노리는 수수께끼의 인물들에게 목숨을 빼앗기고 만다. 캐릭터의 목소리를 너무도 널리 알려진 세턴의 우상, '세가타 산시로(본명:후지오카 히로시)'가 맡게 되었다는 것 또한 눈길을 끄는 점이다.

레이 센파(玲 莎花)

료와 더불어 국제적인 사랑을 나누게 될 것이 확실한 여인. 다시 말하자면 여주인공으로 아버지의 복수를 위해 중국에 건너온 료와 운명적인 만남을 가진다. 사람들의 악한 면을 거의 모르고 자랐다. 이 순수한 소녀와의 만남을 통해 료의 인생은 큰 전환기를 맞이하게 된다. 버파 동봉 디스크에서 확인한 바로는 엄청난 무공의 소유자인 듯 한데…

렌 우인(刃 武鷹)

홍콩의 갱들을 다스리는 실력자. 매처럼 날카로운 눈빛과 모든 일에 날카로운 판단력을 보이는 것 때문에 '칼날=렌(인)'이라고 불리는 두려움의 존재가 되었다. 출생은 몽골의 유목민인 듯하지만 자세한 것은 비밀에 싸여 있다.

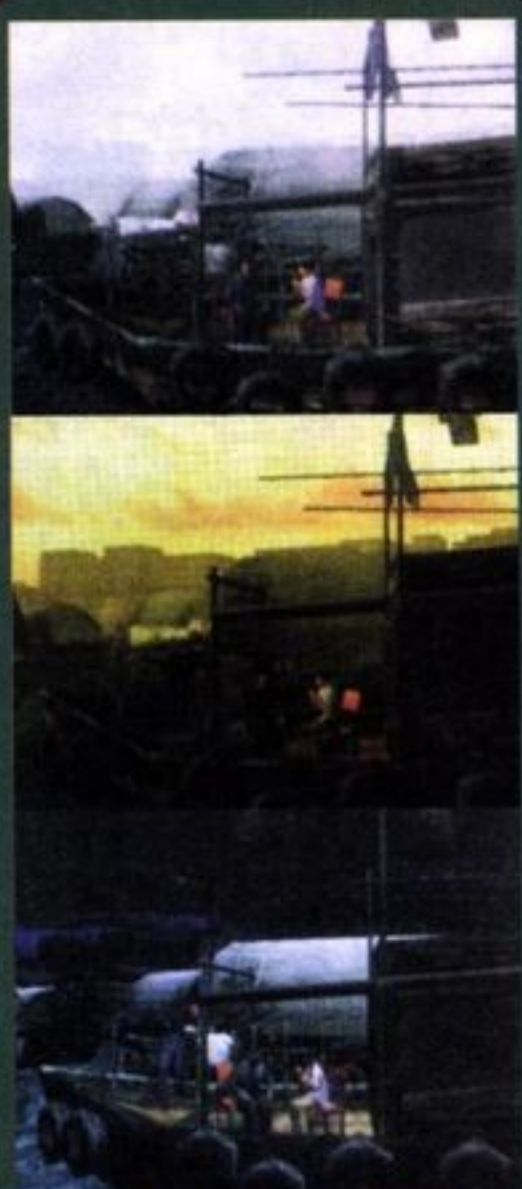
쵸우 쥰(鳥準)

시명문의 남쪽을 다스리는 사천왕 중의 하나. 풍만한 몸매를 가진 요염한 미녀임에는 틀림없으나, 얼굴 한 구석에 잔인함을 드리우고 있기도 하다. 잔인함과 미를 동시에 가진 인물인 만큼 주인공들의 앞날에 걸림돌이 될 듯한 이미지를 풍긴다.

어린이를 만나면 눈높이를 맞춰주기도 하고

면 하늘을 우러러보기도 하고

시간과 날씨의 변화

실제 사람이 살아가는 공간을 그대로 묘사하는 것이 「센무」의 세계이다. 실제 세상에 시간 개념이 존재하듯이 「센무」에도 그것이 존재한다. 똑같은 장소에서 뭔가를 찾더라도 밤이나 심한 눈이 내리는 날에는 탐색이 더욱 어려워지는 것이 당연한 일. 또한 정해진 날씨나 시간에만 접할 수 있는 이벤트가 존재한다면, 게임성은 더욱 확장될 것이다.

시간의 흐름에 따라 전혀 다른 화면처럼 연출된다

'매직 웨더(MAGIC WEATHER)'라고 불리는 리얼타임 날씨 변화 시스템을 채용하고 있다

QTE란?

QTE란 퀵 타이머 이벤트(QUICK TIMER EVENT)의 머릿글자. 여러 가지 다양한 액션을 버튼 하나로 만들어 내는 시스템을 말한다. 게임 중 필요한 액션이 있을 경우 화면에 아이콘이 표시된다. 그 아이콘이 나오는 타이밍에 맞춰 버튼을 누르는 것으로 다양한 액션을 사용할 수 있다(센무에 사용되는 버튼은 이동용 버튼을 제외하면 단 한 개뿐).

지금은 추적중! 마치 무비처럼 연출되는 게임화면

갑자기 QTE 아이콘이 등장! 버튼을 누르면!

액션 발동!

계속되는 추적

ⓒ SEGA

송년특집

98년 국내 게임계 7대 뉴스

1. 드림캐스트의 국내 상륙

해외뉴스와 마찬가지로 98년 국내 최고의 이슈는 드림캐스트의 발매였다. 일본에서 드림캐스트가 발매됐던 11월 27일 한국에도 드림캐스트를 구입하기 위한 유저들의 발길이 끊이지 않았다. 대부분 발빠른 보따리 상인들을 통해 보급된 드림캐스트는 세가의 일시 생산중단 정책과 소비자들의 기대심리가 맞물려 물건이 없어 못 파는 등 품귀현상을 빚었고, 이를 이유로 가격은 턱없이 치솟았다. 드림캐스트는 발매이후 약 한 달 동안 70만원에서 많은 곳은 100만원을 호가하는 기현상을 빚었다.

이 일이 있기 몇 달 전, 현대전자와 카마 엔터테인먼트에서는 세가와의 접촉을 통해 드림캐스트를 국내에 정식 발매할 의사가 있다고 밝혀 한때 많은 관심을 모으기도 했다. 현대전자는 드림캐스트의 OEM 생산을 담당, 그중 일부를 국내에 유통시킬 것이라는 것을 시사했고 카마 역시 세가와의 접촉을 통해 독자적인 드림캐스트의 국내수입과 나아가 소프트웨어 개발 의사를 밝혔지만 누가 드림캐스트의 국내유통을 담당하게 될지는 아직 미지수인 것으로 알려졌다.

2. 정부, 일본문화개방 방침 발표

두 번째는 드디어 정부가 굳게 닫아두었던 일본문화의 빗장을 조금씩 열기 시작한 것. 김대중 대통령의 방일과 때를 같이하여 문화관광부에서는 지난 10월 20일 일본문화개방에 대한 단계적인 개방 방침을 발표한 것이다. 영화와 비디오, 출판 부문 등 정부의 1단계 개방 방침이 발표된 이후, 현재 일본 영화「하나비」「카게무샤」등의 일본 영화가 상영 중에 있으며 게임 분야도 올 연말쯤이면 전면 개방될 것으로 예측되고 있어 일본문화를 받아들이려는 업계의 물 밑 준비작업이 뜨겁다.

게임분야의 개방순서는 영향이 큰 PC게임, 아케이드 게임, 비디오게임 순으로 이루어질 것이라는 것이 업계의 추측이며, 개방이 이루어질 경우 소니(SCE)와 같은 일본 게임업계의 국내진출도 조심스럽게 예상되고 있다.

「카게무샤」

3. 비디오게임 업체들의 사업포기·도산 이어져

IMF의 영향이었을까? 98년 들어 비디오게임의 수입을 담당하던 대기업, 중소기업들이 연이어 부도를 내거나 사업을 축소·포기하는 현상이 벌어졌다.

닌텐도 제품을 유통하던 현대전자는 대대적인 구조조정으로 게임사업부 영업본부를 해체하는 등 전폭적인 사업축소를 감행했다. 이후 현대전자는 닌텐도64의 재고처리와 관련 주변기기의 수입 활동이 간간이 이루어지고 있는 것으로 알려졌다. 새턴 소프트웨어의 한글화를 통해 유저들의 인지도를 얻어가던 우영 시스템도 부도를 내고 개발 팀을 해산, 그 동안 유통했던 관련 제품의 재고처리가 이루어지고 있다. 또 플레이 스테이션과 새턴을 유통, 독자적인 노선을 걸었던 카마 엔터테인먼트는 불법유통으로 인한 매출 감소로 가정용 게임기 사업에의 행보가 주춤한 상태로, 문화개방 이후에나 활발한 사업을 기대할 수 있을 것으로 보인다.

6월 30일 일본 세가의 MD와 같은 비디오게임기 및 소프트 등을 공급하던 하이콤 역시 최종 부도처리 됐고 5월에는 비디오 게임사업의 의지를 키우기도 했던 NK디지탈(에스티 엔터테인먼트)이 부도를 내는 등, 98년 한 해는 IMF에 기인한 시장위축과 불법시장으로 많은 게임관련 업계가 어려움을 겪은 한해였다.

「크랜디어」의 한글화 포기 이후 우영은 부도사태를 맞았다!

4. PC 업체들의 비디오게임 참여

지난 97년부터 대두되었던 PC업체들의 비디오 게임사업 참여가 98년부터 본격화되기 시작했다.

국내 PC 게임 개발사로서는 최고임을 자타가 인정하는 소프트맥스가 플레이 스테이션 용「나이트 오브 제네시스」를 곧 일본에서 출시할 예정이다. 국내에서 개발한 첫 PS용 소프트웨어인 이 게임은 PC용 게임「창세기전」시리즈를 통해 화려한 동영상과 뛰어난 게임성을 인정받은 바 있다.

그리고 PC게임 개발사인 패밀리 프로덕션에서는「하트 브레이커즈」라는 게임을 기점으로 본격적인 아케이드 게임 개발에 나섰으며, 재미 시스템 또한 아케이드용(슈팅) 게임의 컨버전에 나섰다. 한편 단비시스템도 자사 제품인「뱀프 1/2」을 아케이드용 게임으로 이식하기로 했으나 현재 사업을 포기한 상태.

이중 패밀리 프로덕션의

「나이트 오브 제네시스」

「하트 브레이커즈」

하트 브레이커즈는 디지픽스에서 개발한「V-RANDER」라는 아케이드 보드를 이용한 첫 번째 작품으로 이 보드는 패밀리 프로덕션뿐만 아니라 타 PC게임 개발사의 아케이드 게임 개발 참여를 유도하는데 큰 역할을 할 것으로 기대된다.

5. 한국가정용게임산업협회 발족

대기업들의 가정용게임 사업 포기, IMF로 인한 급격한 소비위축, 엄격한 사전심의 등으로 위기에 처한 가정용 게임기 시장에 지난 8월 19일 한국가정용게임산업협회(KHEIA: 대표: 우인회)가 발족한 것은 참으로 다행한 일이었다.

협회의 가장 큰 목적은 가정용 게임의 '시장 키우기'로, 오직 정품만을 취급하는 카마, 토마토클럽, 게임본부, AK통상 등의 수입업체들과 유통업체, 제조업체의 3개 부분의 회원사들로 구성되어 있다. 협회는 지금까지 게임기 전국 서비스 망 모집작업을 실시, 50여 개의 수리점을 확보, 2차 모집에 들어가는 등 활발한 활동을 해 왔으며, 앞으로 심의기준 완화 운동, 과다경쟁 예방운동, 특소세 면제청원, 공동광고, 공동행사 등의 일을 추진해 갈 예정이다.

우리는 이 협회가 지금까지 유명무실했던 각종 협회와 같이 단순한 모임에 그치지 않고, 진정한 '게임기 시장의 확대'라는 본래의 목적을 달성하기를 바라마지 않는다.

6. 아케이드 게임 시장, 발전은 있는 것인가?

업소용 프로그램의 심의 및 점검 업무를 담당하고 있는 한국컴퓨터게임산업중앙회 회장 김현수가 심의 업무 관련해 일부 업체들로부터 금품수뢰 혐의로 검찰에 구속, 실형을 선고받았다. 이는 고질적으로 행해져왔던 업소용 게임업계의 어두운 일면을 적나라하게 보여준 일련의 사건으로, 이 사건에 관해 관련 업계는 빙산의 일각이라는 지적이다. 또한 업소용 게임과 관련해 1월 지하층 게임센터 설치 제한과 이용요금 제한이 해지되었음은 물론 최근 한국첨단게임산업협회에서는 게임기기에 부과되는 특소세의 30%에서 15%인하와 24시간 영업 등 아케이드 게임 시장의 활성화를 저해하고 있던 관련 법률 규제에 불합리 점을 지적, 시정을 요구하고 있다.

그밖에 아케이드 게임의 심의가 공진협으로 이관되는 등 98년 한해는 아케이드 게임계에 많은 변화가 있었던 해였다.

7. 영상물 검열제도 폐지

이제 영화, 비디오, 게임물에 대한 사전 검열제도가 폐지되고 등급에 따른 완전 등급분류제로 전환되는 새로운 방향으로 '음반 및 비디오물·게임물에 관한 법률'이 제·개정될 예정이다.

영상물에 적용될 새로운 완전등급분류제는 연령층에 따른 영화, 비디오물·게임물에 대한 완벽한 등급제도로 그 동안 심의기관이 자행해 온 마구잡이식 가위질이 사라지게 된다는 점과 창작의 범위가 넓어졌다는 면에서 그 의의를 찾을 수 있겠다. 그러나 비디오물과 게임물의 경우 등급외 판정을 받은 영상물에 대해서는 판매와 대여가 불가능해지게 돼, 등급외 영상물의 경우 지정된 장소에서만 즐길 수 있다는 장소적 제한이 따르게 된다.

그러나 이번 영상관계법은 과거 존재했던 사전 검열제도를 폐지하고 21세기 새로운 영상문화의 시대를 맞아 영상물을 장려·육성시키겠다는 적극적인 의도로 해석할 수 있다는 입장으로 영상물 업계에서는 환영의 뜻을 비추고 있다.

영화「억수탕」의 한 장면

월	날짜	내용
1월	1/8	롯데세가랜드 1호점(신본) 오픈
	1/12	컴퓨터 게임장 요금 & 영업제한 규제 폐지
	1/13	한컴산 김현수 회장 구속
	1/16	서울시청 서울시 홍보용 게임 제작 발표
	1/22	일본 쥬게무 편집 취재팀 본사 방문
	1/23	제 3회 메가배틀 대회 개최
2월	2/28	본사, 현대전자, 현대종판 공동주최「디디콩 레이싱」경진대회 개최
3월	3/4	옥산전자, 슈퍼전자 통해 N64용 소프트를 오락실용으로 500여대 출하
	3/10	연세 현대세가 게임디자인 스쿨 공동운영에 합의
4월	4/11	동양AM, 대규모 게임센터 'YOYO올신점' 오픈
	4/15	(주)태경테크, 포켓 카메라 정식 유통
5월	5/25	한반도 정보화추진본부 발족
6월	6/30	하이콤 최종부도 PC용 파이널 판타지 7 출시
8월	8/11	한글 윈도98 전격 시판
	8/27	아케이드 게임심의 공진협 이관 확정
	8/22	소프트맥스, PS용 창세기전 외전-리그니 에이지 발표회
	8/26	토마토클럽, PS7000 국내 유통 공식 발표
9월	9/2	한국컴퓨터학회 창립기념 심포지엄
	9/17	세고 티이토와 공동으로 용산에 AM쇼 부스 마련
9월		PS 에뮬레이터 등장, 통신망 통해 급속히 확산
11월	11/27	드림캐스트 국내 발매
	11/26	숭의여대, PC게임 경진대회 개최
12월	12/19	어뮤즈월드 '98 개최
	12/22	첨단게임산업협회 게임산업 진흥방안 세미나 개최

전격왕 특집 - 기사 제휴 특집

PS의 '다음도' 「PS」

충실한 소프트라인업과 효과적인 프로모션에 의해 98년 NO.1 컨슈머 기기로서 부동의 지위를 확보한 PS. 이 강세는 99년에도 이어질 것인가? 그리고 PS의 '다음'은 어떻게 되는 것인가? 열쇠를 쥐고 있는 인물과 이야기를 나누면서 그 답을 찾아보자.

Keyman Interview 1

사에키 마사츠카로부터 들은 98년 총정리와 99년의 전

올 한해도 독특한 CM으로 주목을 받았던 SCE. 회사의 광고·프로모션을 총괄하고 있는 사에키 마사츠카씨로부터 98년의 회고와 99년의 프로모션 전략에 대한 이야기를 들어보았다.

98년은 안정적이었던 1년. 새로운 유저층 확보에도 주목

— 98년을 되돌아본다면?

사에키 마사츠카씨(이하 사에키) : 무엇보다 「XL」가 잘 만들어져 흥행에 성공해 무척 기쁩니다(웃음). 이미 90만개는 돌파한 상태이고, 예전 PZL게임시장의 경우 매년 연말에도 10만개는 족히 팔리고 있으므로 100만개 돌파는 무난할 것 같습니다.

—최근에는 유저들의 마음을 확 사로잡는 「레가이어 전설」의 CM이 대단히 인상적이던데요.

사에키 : 저 역시 이번 CM은 잘 만들어졌다고 봅니다. 사실 RPG 광고 제작은 상당히 어려워요. 「아크」나 「포포로」같이 새로운 시리즈가 시작되는 경우는, 일단 이름을 기억시켜주지 않으면 안됩니다. 물론 「레가이어」도 예외는 아니죠. 하지만 어느 정도 SCE의 RPG에 대한 신뢰도가 양성되어져 있었기 때문에 조금은 여유가 있었습니다. 대신 확실한 작품이기에 후회하지 않을 것이라는 느낌을 받을 수 있도록 신경을 썼습니다. 결과적으로, 보면 볼수록 해보고 싶은 충동을 느끼게 만드는 작품이 된 거죠.

—올해는 그다지 큰 작업이 없었다고 생각합니다만?

사에키 : 두드러진 큰 변화는 없었는지 모르지만 그렇다고 의욕이 없었다고는 생각하지 않습니다. 대체적으로 안정적인 한해였다고나 할까요!

—98년에 거둔 성과와는 별도로 SCE라는 소프트 메이커 자체가 상당히 강해진 느낌입니다.

사에키 : 그거 정말 다행이군요. 사실 소프트를 만드는 사람들을 높이 평가하는 것은 당연한 거지만 대략적인 발매일 조정은 SCE에서 할 수 있지 않을까요. 한해동안 어느 작품을 언제 발표할까라는 식의 대략적인 발매일 조정이 가능하기 때문에 안정되어 있는 느낌이 드는 겁니다. 50만개, 100만개, 150만개 판매고를 올릴 수 있는 작품들의 발매 스케줄이 상당히 좋은 간격으로 배치되었다고 생각합니다. 즉 제작본부장(사토우 아카라씨)이 훌륭한 분이셔서(웃음)

—반성하는 입장에서는 어떻습니까?

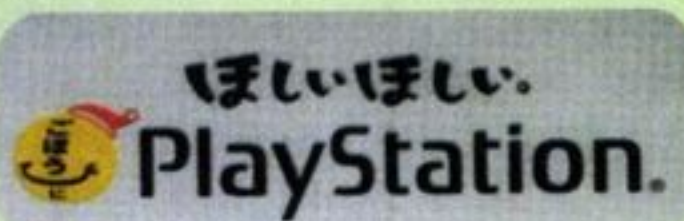
사에키 : 「비지란테 8」의 경우, 이 게임은 STG와 RCG를 합쳐놓은 새로운 형식의 게임으로 약간의 이질감을 느꼈음에도 불구하고 자유도가 높아 기대이상의 성과를 거두게 되었습니다. 하지만 이런 점을 게임이 발매된 뒤에서야 발견했다는 점에서 충분히 반성하지 않으면 안 된다고 봅니다. 물론 작년에도 못보고 빠뜨린 작품이 있어 반성하고 있지만… 이렇게 되면 결국 매번 반성만 거듭되는 것 같군요(웃음).

—어린이 층으로의 구매 권유는 어떻습니까?

사에키 : 왜 어린이 층에 초점을 맞추는 거죠? 연령별 보급률을 조사한 결과 초등학생이 50%이상을 차지하고 있습니다. N64도 이와 비슷한 수준이구요. 따라서 그 계층의 잠재력은 이제 없는 게 아닌가 하고 생각됩니다. 오히려 지금 가장 신경 쓰이는 계층은 50대입니다. 실은 최근 마작 게임 전체의 판매고가 증가해 가고 있습니다. 게다가 SCE의 쇼 룸에는 아저씨들이 늘어가고, 요즘 그 아저씨들 사이에서 나타나는 공통적인 현상은 「카탈로그를 주세요」라는 그 한마디라고 합니다(웃음). 게임업계에서의 카탈로그는 본래의 개념과는 좀 차이가 있겠죠? 이 연령대의 사람들은 AV기기 등의 카탈로그를 산처럼 사다 모아서 음미하는 사람들이죠. 그 카탈로그를 만들지 않는 건 조금 아쉬운 일이긴 하지만,

(주)소니 컴퓨터인터테인먼트 프로모션 기획부 부장 겸 광고부 부장
사에키 마하츠카

연말 연시의 주된 프로모션 활동

연말연시에 SCE는 「호시이, 호시이-갖고 싶어, 갖고 싶어(ほしいほしい.)」캠페인을 개최한다. 이것은 다수의 대작 소프트, 포켓 스테이션의 등장에 의해 유저들의 「저것도 갖고 싶어」, 「이것도 갖고 싶어」라는 기분을 나타낸 것이라고 한다. 시부야의 7면 광고와 타카다노바바역의 간판을 사용한 광고도 개시. 특히 타카다노바바역에서는 13면의 간판 전부를 일제히 광고를 때린다고 하니 기대된다.

98년은 「XL」와 「설영화」처럼 플레이를 해본 사람들을 활용한 CM으로 신선한 충격을 주었다

ほしいほしい。 PlayStation.

○ 로고

○ 시부야의 7면 광고 호괴

영 생각이 없는 것은 아닙니다.

어린이 쪽으로 전향한다는 면에서 보면 확실히 소프트는 빈약해졌습니다. 하지만 내년에는 SCE 제작의 새로운 어린이 전향 시리즈를 다수 준비하고 있습니다. 다만 어린이라고 해도 10세 이상은 스스로 구매가 가능하지만 9세 이하는 뭘 하려고 해도 사실 무리라고 봅니다. 이 경우 부모로부터 「PS라면 안심하고 살 수 있지」라는 말을 들을 수 있을 만큼 실력을 갖추는 게 가장 최우선의 과제라고 봅니다.

포켓 스테이션은 새로운 플랫홈

—99년 1월 23일 드디어 포켓 스테이션이 등장합니다.

사에키 : 캐치 카피는 「포케루?(ポケる)」. 포켓 스테이션의 광고 전략이 전부 드러나 버리면 곤란하지만 「포케루?(ポケる)」로 한 이유는, 이걸로 전자 계산이라든가 리모콘 대용, 명함교환이나 여자 꼬시기, 영어공부, 그리고 물론 게임을 한다라는 것까지 이 모든 말들이 동사라는 거죠. 이 상품은, 그러니까 이 상품을 발표했을 때는 어쨌든 동사로 만들고 싶다라는 생각이 있었어요. 그래서 「포케루?(ポケる)」라고 한 것입니다. 「포케루(ポケる)」라든지 「포케와스레짯다(ポケ忘れちゃった)- 포케 잊어버렸다」같은 느낌의 「포케루(ポケる)사단변격활용」(웃음)이 가능하고 어떤 소프트가 나와도 OK라는 거죠. 오랜만에 궁리해봤어요. 신상품이니까. 나중에는 법칙으로 할거지만 (웃음).

—포켓 스테이션의 전략으로서는 어떠한 계층을 노리고 있습니까?

사에키 : 「성인」들입니다. 어른이 가지고 다녀도 부끄럽지 않을 정도로 유익하고 편리하면서도 세련된 것이라 믿고 있습니다.

—그러니까 게임만이 아닌 여러 가지가 가능하단 말이죠.

사에키 : 물론 게임도 있고 그 이외의 용도에서도 전연 문제없는 제품이죠. 이것은 이미 그 자체로서도 플랫폼인거죠. PS보다도 더 멀리까지 영역을 넓히는 소프트를 가진 새로운 플랫폼입니다. CM에서도 PS와 똑같이 플랫폼으로서 「이런 것이 가능하다」라는 쪽과 「이런 소프트가 나온다」라는 양 쪽 방면을 혼합하고 있습니다. 이걸 계속한다고 해서 「타마고치」가 되는 것은 아닙니다. 차차 소프트를 교체하고 그래도 뭔가 모자란 감이 든다면 어쩔 수 없이 하나더 구입하는 수밖에(웃음).

—포켓 스테이션의 목표대수는 PS와 동일시합니까?

사에키 : 그렇게 말해두는 편이 가장 알기 쉽겠죠.

—그래도 평균 대수는 한 사람당 한 대 이상이 되겠죠.

사에키 : 안 사는 사람도 있을 테니까 거의 비슷한 정도의 수가 되지 않을까요? 3개씩 사버리면 굉장한 일이 벌어지겠죠. 어린이들이 딸랑딸랑 매달고 다니면서 즐긴다면 더 이상의 바램은 없겠지만.

—한 손으로 가볍게 즐길 수 있다는 것도 좋은 점이죠.

사에키 : 그렇습니다. 그것도 강점이죠.

99년은 PS를 중심으로 보다 신중하게 대수를 늘리고싶다

—세가의 드림캐스트가 등장한 이 시점에서 SCE는 특별히 「대(對)DC」에 대해 뭔가 전략을 세우고 있습니까?

사에키 : 특별한 전략은 없습니다. 가령 '가격인하'라던가? 'PS 2'에 관한 발표 등 어떠한 발표도 없는 상태입니다. 사실 스스로 연말 판매 시장을 무너뜨리게 되는 짓을 범할 리는 없죠.

—연말에 나오는 「R4」와 「크래쉬」를 보면 PS는 아무런 문제가 없다고 대부분 사람들은 받아들이고 있는데…

사에키 : 일반 대중 시장에서는 아직 'PS 2'에 대한 욕구나 인식이 되어있지 않다고 생각합니다.

—많은 수의 소프트 발매와 포켓 스테이션 발매 시점에서 역시 PS에게는 99년도도 안정된 한해가 되겠죠. 그렇다면 마지막으로 99년을 맞이하는 포부 한 말씀?

사에키 : 경솔한 짓은 하지 않을 것입니다. 99년은 특히나 중요한 시점으로 느껴집니다. 아까 말한 것처럼 스스로 시장을 무너뜨리는 어처구니없는 짓은 하지 않을 것이며 지켜보는 모든 PS유저들의 기대에 어긋나지 않게 PS 중심의 탑을 쌓아갈 것입니다.

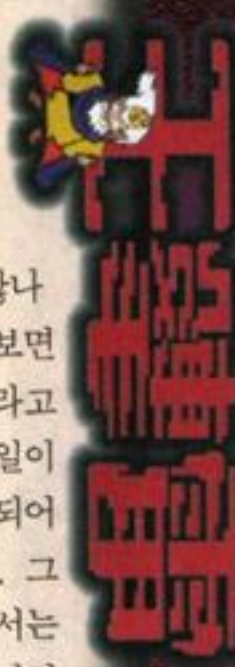
현재 안고 있는 수많은 문제들은 잘 인식하고 있습니다. 하지만 즉시 해결 할 수 없는 문제들도 다수 존재하고 있습니다. 그 중에서도 '소프트의 질과 양의 불균형'은 시급함에도 불구하고 아직 해결되지 않고 있습니다. 하지만 나름대로 최선을 다해 노력하고 있습니다.

지난 일년을 뒤돌아보면 98년 4월에는 광고부에 하나의 새로운 조직을 만들었구요. 옛날에는 일반 잡지와 TV·신문에는 게임 코너가 없었지만 지금은 잡지가 50가지 정도, TV 프로그램으로는 10개 정도 게임 코너가 정기적으로 마련되어 있어요. 그런데 그것들을 담당하는 사람들의 대다수가 각 메이커로 가지 않고 SCE에 '어떤 작품이 괜찮나요?'라고 물어옵니다. 생각해보면 「이게 괜찮다고 생각합니다」라고 SCE가 말하는 건 주제 넘는 일이지만 이쪽에 정보가 전부 집약되어 있기 때문에 어쩔 수 없는 거죠. 그렇게되면 그것은 포맷 홀더로서는 책임이 있습니다. 거기서 '그러면 해볼까?'라고 말해서 조직을 만들었습니다. 이걸로 소프트 메이커와의 공공회의가 거의 정기적으로 열리게 됐으니 매니저 입장에서는 후회하지 않습니다.

—정말 커다란 성과군요.

사에키 : 감사합니다. 그리고 앞에서도 말했지만 앞으로는 발매 전에 광고 준비가 확실히 끝나 발매 시기와 적절하게 맞추어 보다 질 높은 홍보역할을 할 수 있도록 하겠습니다. 덧붙여 유저층 확보에도 노력하겠습니다.

Keyman Interview 2

오카모토 신이치가 생각하는 다음 PS에 필요한 조건

개발연구본부 소프트웨어 개발부 부장 겸
네트워크 기획실 과장

오카모토 신이치

PS의 가능성을 더욱 넓힐 수 있는 하드로 주목받고 있는 「포켓 스테이션」. 그 탄생의 아버지이기도 한 SCE의 오카모토 신이치씨로부터 포켓 스테이션이 탄생되기까지와 앞으로 계획, 그리고 이목을 집중시키고 있는 PS의 '다음'에 대해서 들어보았다.

최초의 이미지는 휴대형PS 오카모토씨가 말하는 포켓 스테이션의 비밀

—순식간에 발매까지되는 포켓 스테이션입니다만, TGS에서의 발표회를 보면 상당히 여러모로 생각한 바가 깊었다고 봅니다.

오카모토 : 예, 많은 다양한 계층의 사람들이 사용해 주길 바라고 있습니다. 포켓 스테이션은 PS와 연결해 사용할 수 있는 최초의 물건으로 '적외선 통신'과 'ID기능'이라고 하는 기능이 있어 사용하는 사람에 따라 여러 가지 반응이 준비되어 있습니다. 이것이 노리는 점이죠. 제한된 한 가지가 아닌 다양한 아이디어, 즉 사용법을 나름대로 상상할 수 있게 만드는 겁니다. 만드는 쪽과 사용하는 쪽 쌍방이 어느 정도 이용해 줄지 기대를 걸고 있습니다.

—개발기간은?

오카모토 : 2월 발표시에는 대략적인 부분은 끝나 있었습니다. 그 시점에서 14~16개월, 기획서 단계까지 거슬러 올라가면 2년정도 전부터입니다. 게다가 기획서가 정해지기 전까지를 포함하면 PS발표 당초부터 생각하고 있었던 셈이죠.

—기본적으로는 처음부터 현재와 같은 형태였습니까?

오카모토 : 아뇨, 전혀 달랐어요. 크기도 결정되지 않았었습니다. 다만 가지고 다니면서 언제 어디서나 즐길 수 있는, 휴대형 PS를 생각하고 있었을 뿐입니다. 사실 처음에는 문제가 꽤 많았습니다. PS이기 때문에 CD-ROM 드라이브를 탑재시켜야 한다던가, 배터리도 당시에는 2시간 정도 밖에 유지할 수 없었고, 현재처럼 PS에 꼽고 PS에서 다운 로드 한다라는 것도 처음에는 그냥 말장난에 불과했습니다.

무엇보다도 소프트를 어떤 방식으로 공급해야 하는지가 가장 큰 난관이었습니다. 결국 전지형의 ROM 카트리지형이겠지 라는 이야기는 있었지만 너무 작으면 아이가 삼켜버린다든가 들고 다닐 때 행방불명된다던가 하기 때문에 조금 힘들었습니다.

— 상당히 고민하게 만든 것 같네요.

오카모토 : 예. 그래도 PS를 CD-ROM 드라이브 사용으로 결정한 최대의 이유는 PS가 많이 보급되어 있고 앞으로도 더 보급되리라 보고 있기 때문입니다.

— 일단은 PS띄우기군요.

오카모토 : 특별히 PS를 팔기 위함만은 아닙니다(웃음). 게임매니아들 대부분이 PS를 갖고 있었기 때문이었죠. 실은 전지형 ROM 카트리지 다음으로 나온 아이디어가 「편의점에서 바꿔 쓸 수 있다」라는 것이었습니다. 하지만 편의점이라고 하면 가장 큰 체인점이 6~7000점포에다 크고 작은 체인점을 모두 합쳐도 수 만개 정도에 불과합니다. 이 정도의 규모라면 기대에 미치지 못한다고 판단, 거기서 PS를 사용하는 걸로 한 것뿐입니다.

—포켓 스테이션은 PS와 뗄레야 뗄 수 없는 관계입니다만 오카모토씨는 포켓 스테이션을 어떻게 쓰는 것이 가장 이상적이라고 보십니까?

오카모토 : PS와 포켓 스테이션이라는 두 개의 컴퓨터 중 어느 쪽에 무게를 두느냐에 따라서 성격이 크게 달라진다고 봅니다. 다른 사람에게 「포켓 스테이션이란 어떤 물건이라고 생각하나?」라고 물으면 여러 가지 대답이 나오는 것도 그것이 원인이겠죠. 아마도 PS 게임을 만들고 있는 쪽에서 보면 포켓 스테이션은 'PS의 기능을 확장시키기 위함이라는 사로잡는 입장이 될 거라고 봅니다. 시계나 달력 등의 기능 공급과 세이브 된 캐릭터 데이터를 육성한다는 것 등이겠죠. 그에 비해 포켓 스테이션 쪽에 비중을 두면 키 체인 게임은 물론 전자 수첩의 콤팩트 판이나 소위 PDA로 까지 발전하리라 보고 있습니다.

—하지만 아직 「게임이 아닌 사용 방법」에 대해서는 구체적인 정보가…

오카모토 : 그렇군요. 하지만 발표한 것이 금년 2월에 지나지 않으니까. 대체적으로 PS 소프트는 12~18개월 정도의 시간을 투자해 만들어지고 있습니다만, 그렇게 생각했을 경우 포켓 스테이션은 발표에서부터 아직 9개월밖에 지나지 않았습니다. 그렇다고 왜 그렇게 서둘러서 발표했냐구 물으신다면 사실 어떤 식으로 말씀을 드려야 좋을지 모르겠습니다만, 결국 개발진 모두의 사정을 생각해서 발표할 수밖에 없었습니다. 때문에 정말 포켓 스테이션다운 사용 방법…조금 이상한 면이 없잖아 있지만 어떤 의미에서 알맞게 사용할 수 있을 것인가라는 걸 생각하고 시간을 들여서 만들어 드린다고 하면 역시 발표에서 1년~1년 반 정도라는 시간이 지나야만이 겨우 성과가 나오는 게 아닐까하고 생각합니다.

—99년 1월에 발매입니다만 대체적으로 피크는 언제쯤이 될 거라고 생각합니까?

오카모토 : 피크가 언제쯤 될지는 잘 모르겠습니다만 앞에서도 말했듯이 게임 제작시에는 1년 반 정도

포켓 스테이션

1월 23일에 발매되는 포켓 스테이션. PS로부터 데이터를 다운 로드해서 사용하는 이 기기는 오카모토씨의 이야기에서처럼 사용하는 사람에 따라 여러 가지 반응이 준비되어져 있다. 메모리 카드사용도 가능하고, 키 체인 게임기로도 즐길 수 있다. 게다가 비 게임적인 소프트(현재는 영어 교육 소프트 「포케단 · 포케숙(가칭) 제작사 : SCE」가 작품 리스트에 올라 있다)가 충실해 주면 모든 용도에 대응할 수 있는 휴대기기가 되는 것이다. PS의 보급대수에서 점쳐보면 커다란 가능성을 기대하지 않을 수 없다.

TGS에서 행해졌던 발표회에서의 오카모토씨. 포켓 스테이션이 어떤 가능성을 보여줄지 기대도가 높다

소프트는 PS에서 다운로드. 메모리 카드 사용도 가능

의 기간은 필요하다고 봅니다. 때문에 발표한 2월을 스타트 라인으로 보면 내년 봄부터 여름에 걸쳐 처음부터 포켓 스테이션을 고려하여 제작한 소프트가 나올 것 같습니다. 그 때쯤이 가장 기대되는 시기죠.

PS는 앞으로도 계속된다! 하지만 '다음'을 향한 준비는만반

—최근, 소프트의 기술적인 면이 점점 향상되고 있는데, 그에 반해 PS의 성능은 어떻다고 보십니까?

오카모토 : 그런 의미에서 본다면 PS는 한계에 거의 다다랐다고 봅니다. 하지만 중요한 것은 크리에이터들이 PS라는 하드를 상당히 잘 이해해 왔다라는 거죠. 크리에이터들이 하드를 이해하고 있다라는 단계에 도달하면서부터 발매되는 타이틀은 다를 것입니다. 때문에 앞으로 더욱 한 단계 정도 극적인 변화를 보여줄 거라고 믿고 있습니다.

—그 근거가 되는 것은 무엇입니까?

오카모토 : 1~2년 사이에서 크리에이터에게 큰 영향을 준 작품을 꼽으라면 「GT」와 「토발2」라고 생각합니다만. 이 소프트들은 2년 반 정도 전에 릴리스 된 어떤 개발 툴을 사용하고 있었습니다. 툴과 라이브러리는 내부의 엔지니어가 매년 「내년은 뭘 해볼까?」라는 주제로 회의를 해서 만들어지는 것입니다. 그 결과가 소프트에 반영되는 데에는 결국 1~2년이 걸리기 때문에 새로운 성과는 매번 다음해 말쯤에 나오는 셈이죠.

—PS는 한층 더 충실해지는 것 같습니다만 그렇게 되면 다음 하드는 아직 이른 것 같군요.

오카모토 : 기술적인 부분에서 집중적으로 만든 작품, 표현에 시간을 들인 작품 등 점차 소프트의 폭이 넓어져 감에 따라 사람들은 드디어 게임기의 매력에 빠져들고 있는지도 모릅니다. 하지만 최첨단적인 부분을 기대하고 있는 사람들의 입장에서 보면 점점 싫증을 낼 수도 있다고 봅니다. 그건 틀림없는 사실이죠.

—오카모토씨는 나름대로 「다음 하드는 이런 식으로」라는 구체적인 뭔가가 있습니까?

오카모토 : 어느 정도 생각은 하고 있습니다만, 포켓 스테이션의 경우처럼 머리 속에서는 휴대형의 PS를 그렸지만 실제 모습은 전혀 다른 스타일의 기기가 되었습니다. PS의 뒤를 이을 하드 역시 그렇게 되지 않을까 보고 있습니다.

—그렇다면 PS는 원래 게임으로 특화한 하드인데 비해 다음 하드는 그것과는 차원이 다를 거라는 말씀인가요?

오카모토 : 그런 건 아니고 게임으로 특화한 하드지만 기존의 PS와는 전혀 다른 것. 즉 PS에 약간의 개조만을 가해 발매하지는 않을 거라는 거죠.

—세가의 DC는 여러 가지 기능을 탑재하고 있으며, 그 많은 기능 중의 한가지가 게임기능이라죠.

오카모토 : 저희 쪽에서는 생각이 조금 다릅니다. 뭐든지 사용법은 확실히 하는 편이 좋다고 생각하고 있습니다. 근본적인 부분, 원래 이 부분은 어딜 노리고 있다라는 걸 명확하게 해 두고 싶습니다. 포켓 스테이션처럼 소프트가 있어야만 하드가 존재하는 경우, 그 소프트를 활용하기 위해서 「이런 것도 가능합니다. 저런 것도 가능합니다」라는 것처럼 표면적으로는 여러 가지 준비되어 있습니다만, 그래도 근본적인 부분이 확실치 않다면 그건 실패작이라고 봅니다.

—그 근본이란 것은 역시 게임이겠죠?

오카모토 : 게임을 즐길 수 없으면 얘기가 되지 않으니까요. 덧붙이자면, PS와는 다른 물건이어야만 합니다. 단지 「이런 것, 저런 것」이라는 부분에서 그 범위를 어디까지 정하느냐가 논의의 중점이 되는 것이죠.

—최근에는 통신이 큰 주목을 받고 있습니다만.

오카모토 : 물론 통신에 관해서도 밤낮으로 연구하고 있습니다. 이미 기술적으로는 여러 가지가 가능합니다. PS에도 모뎀을 달면 가능합니다. 실제로 제 책상 위의 PS는 인터넷에도 억세스 가능합니다. 또 개발 툴로서도 몇 년도 전에 등장했지만 인터넷과 접속하지 않은 형태로 게임 개발에 사용해 왔습니다. 단지 근본적인 부분에서 네트워크가 어떻게 사용될 것인가 하는 컨셉이 아직 만들어지지 않았을 뿐입니다. 그것이 정해지지 않는 한 PS에서는 물론 'PS 2'에서도 3에서도 네트의 기능은 없게 되는 거죠. 역으로 기술적인 준비는 가능하다는 것이므로 근본적인 대책이 발견되면 PS에서도 가능합니다.

— 99년에 개최되는 학회에서는 칩에 관한 발표가 있다고 들었습니다. 게다가 들리는 바에 의하면 그 칩은 다음 하드에 사용될 예정이라고 하는데…

오카모토 : 뭐 그렇게 된다면 좋겠지만, 지금은 어디까지나 연구니까요. 앞에서 말한 네트워크와 같은 식입니다. 근본이 있어도 실현화시킬 수 있는 도구가 없으면 안 되는 것 아닙니까? 그러니까 필요시에 바로바로 등장시키도록 한다는 거죠. 미디어에 대해서도 CD-ROM 이외의 연구는 계속 하고 있어요.

—예, 마지막으로 묻겠습니다. 소프트의 개발 기간을 고려한다면 다음 PS도 포켓 스테이션과 같이 발매 1년 반정도 전에 미리 발표가 되는 것입니까?

오카모토 : 소프트의 개발 기간을 생각한다면 그러는게 기본이겠죠.

—그날이 언제가 될지 기대되는 데요. 하지만 결론적으로는 아직 PS만으로 괜찮다는 것 같군요.

오카모토 : 그렇습니다. 아직은 버틸 수 있습니다. 실제로 작년 연말 정도부터 분명히 바뀐 작품이 나오고 있고, 그 움직임은 앞으로 보다 더 현저하게 나타나게 될 것입니다. 게다가 더욱더 새로운 움직임의 가능성도 충분히 남아 있으니까요.

제 책상 위에서는 PS를 사용해서 인터넷을 뒤지고 있습니다

PS에 대한 네트워크 연구 「네트로 하자(ネットやろうぜ)」라는 건?

「네트로 하자」라는 건 PS용 소프트 개발 툴을 회원에게 제공, 사이버를 통해 회원끼리 정보교환을 촉진하고, 크리에이터 활동을 지원한다는 형태로 96년에 출발한 프로젝트. 동시에 사이버를 운영했을 때 어떻게 하면 유저를 즐겁게 해줄 수 있을 것인가, 네트워크에는 어떤 이용법이 있는가 등 네트워크의 유효한 이용에 대해 연구하는 실험장으로도 큰 역할을 맡았다. 금년 3월로 신규회원 모집을 끝냈지만 회원끼리의 교류는 계속되고 있다.

가정용으로서, PS의 통신기능은 케이블을 이용한 대전에 특화

회원끼리의 교류를 통해 뛰어난 작품을 시도

1999 PS Software

99년에도 끄덕 없는 PS소프트진!

역시 PS 최대의 무기라고 한다면 게임 매니아에서부터 라이트유저에 이르기까지 끌어당길 수 있는 충실한 소프트 라인업이라고 말할 수 있을 것이다. 98년도 년초에 「바이오 해저드 2」를 시작으로 「철권 3」, 「패러사이트 이브」, 「XL」, 「메탈기어 솔리드」, 「R4」등등 매력적인 소프트가 연이어 등장해 PS의 강세를 지속시켜왔다. 그렇다면 99년의 전망은 어떨까? 결론부터 말하자면 99년도 끄덕 없다. 왜냐면, 유저들의 마음을 사로잡을 매력적인 소프트들이 앞으로도 연이어 등장할거라는 것을 자신할 수 있기 때문이다. 그 중에서도 특히 기대가 높은 것이 「FFⅧ」과 「DQⅦ」두 가지. 과연 「FFⅧ」이 300만개 이상의 전작기록을 깰 것인가? 그리고 PS로는 첫선을 보이게 되는 「DQ」가 어떤 작품이 될 것인가? 기묘하게도 같은 해에 발매되는 RPG 2대 거두로의 흥미는 줄어들지 않는다. 게다가 인기작품의 속편의 등장도 크게 예측되고 있다. 어쨌든 99년도도 PS유저들에게는 행복한 고민을 할 수 있는 한해가 될 것 같다.

끊임없이 진화하는 「FF」시리즈의 최신작!

FINAL FANTASY Ⅷ

CREATOR DATA

P●사카구치 히로노부 D●카타세 요시노리 CD●노무라 테츠야

라그너와 스콜이라는 두사람의 주인공이 등장해 「두 가지 세계」를 무대로 한 스토리가 전개된다. 적으로부터 마법을 추출하는 「드로우」와 소환수에 성장요소가 추가 된 「가디언 포스」등 새로운 시스템을 다수 탑재. 전작을 더욱 상회하는 아름다운 그래픽에도 주목.

RPG

제작사 : 스퀘어
발매일 : 2월 11일
가 격 : 7,800엔 (세금 별도)
★ CD 4장

「DQ」가 드디어 PS로 등장!

드래곤 퀘스트 Ⅶ

CREATOR DATA

GD&SW●호리이 유우지 CD●토리야마 아키라 M●스기야마 코우이치

CD-ROM으로 미디어를 옮긴 최초의 타이틀이 되는 「Ⅶ」. 99년 발매라는 발표 후 팬들의 기대는 높아지고 있는 한편, 폴리곤에 의한 3D필드, 주인공이 작은 어촌에서 자란 소년이란 것을 제외하고는 아직 게임 내용에 대해서는 밝혀지지 않고 있다. 하루빨리 새로운 정보를!

RPG

제작사 : 에닉스
발매일 : 미정
가 격 : 미정

속편의 등장이 예상되는 타이틀

팝적인 캐릭터와 참신한 게임성으로 라이트 유저 확보에 공헌. 발매 된지 2년이 지난 현재 슬슬 「2」가 등장할지도?

파라파랩퍼

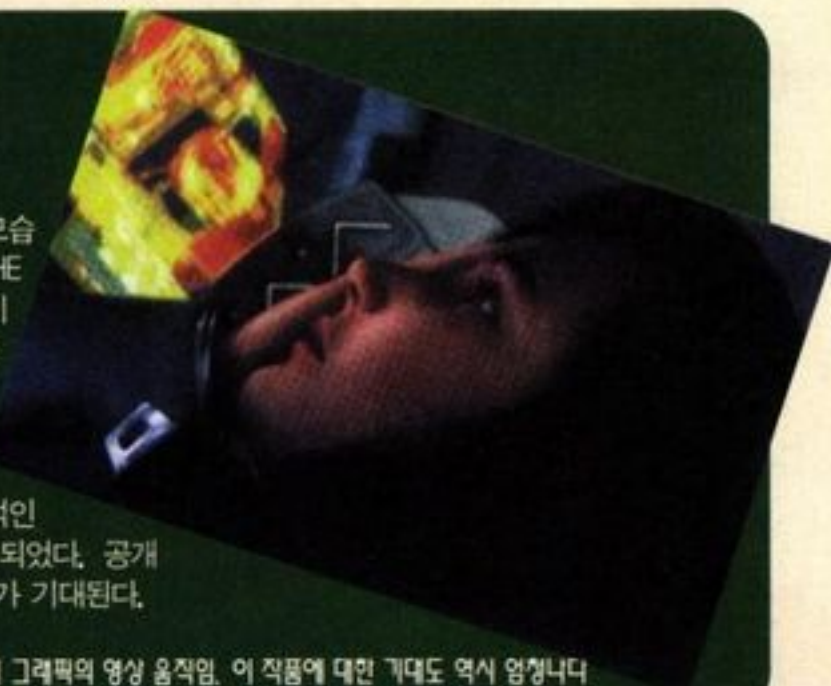
지금까지 없었던 아름다운 그래픽과 리얼하게 재현된 움직임에 의해 PS타이틀로서도 RCG작품으로서도 새로운 한 페이지를 장식했다. 속편에 관한 이야기가 이미 돌려고 있지만…

그랜트리스모

TOPICS 소문의 「FF」영화가 드디어 제작발표!

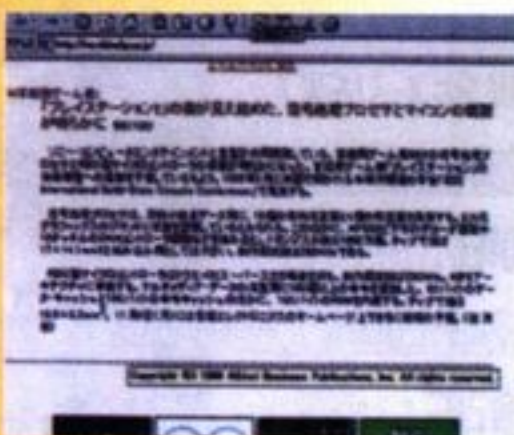
제작 발표회는 11월 4일 동경에서 개최되었다

크리에이터들이 한자리에 모였다. 2001년을 기대하며

전부터 화제였던 스퀘어에서 만든 풀 CG영화가 모습을 드러냈다. 타이틀은 「FINAL FANTASY -THE MOVIE-」. 감독인 사카구치 히로노부씨에 의하면 미래의 지구를 무대로 「누구라도 언젠가는 사랑하는 사람과 이별을 경험하고, 그것을 극복하지 않으면 안 된다」라는 테마에 도전이라 한다. 특히 주목할 점은 「인간의 생사」,「인간의 마음」을 표현하기 위해 철저하게 리얼함을 추구한 CG. 그 경이적인 영상으로 제작단계부터 전세계로 확장 공개가 결정되었다. 공개는 2001년. 과연 영화에서도 「FF」붐을 일으킬 것인가 기대된다.

개발중인 영상의 한 장면. 마치 실사를 보는 듯한 컴퓨터 그래픽의 영상 움직임. 이 작품에 대한 기대도 역시 엄청나다

Next PlayStaion ➡ PS 2에서는 어떤 것이 가능할까?

하드웨어 「2」의 미디어는 DVD로?

PS 2의 하드웨어에 관해서 주목받은 시점은 99년 2월 미국에서 열린 반도체 관련 학회 「IEEE」. 그곳에서는 소니의 발표도 있었고, 그 논문에는 128비트 CPU, MPEG 2데코더 탑재 마이크로 프로세서에 대한 기재가 있었다고 한다. 이에 관해 오카모토는 「어디까지나 연구 성과의 하나」라고 진술해 판명되진 않지만 DVD에 필수인 MPEG 2 데코더가 일단 탑재된다고 하면 미디어는 DVD로 될 확률이 높다라고 말할 수 있지 아닐까?

「일본 경제신문 일렉트로닉스(전자공학)」의 홈페이지 상의 PS 2에 관한 기사

통신 연구개발은 만전

통신기술에 관해서는 소니 본사만으로도 「So-net」를 실시해 충분히 실험이 이뤄지고 있다. 또 오카모토씨도 말했듯이 현행 PS에서도 네트 통신이 가능한 단계까지 기술적으로는 도달해 있는 것 같다. 통신을 사용해 무엇을 할 것인가라는「근본」이 정해지면「2」에 통신기능이 탑재되는 것은 확실하다.

PS2 에서는 「포켓 페트」도 즐길 수 있게 되지 않을까?

주변기기 현행 기기와의 호환성도?

컨트롤러는 현행의 「DUAL SHOCK」에서도 진동기능, 아날로그 스틱 등 무리없이 배치된 버튼과 거의 완벽한 형태를 지니고 있기 때문에 새로운 형태는 상상하기 힘들다. 또 이제 막 등장한 포켓 스테이션을 현행 PS만으로 한정한다는 건 생각하기 어렵다. 그 때문에 메모리 카드를 포함한 주변기기에 대해서는 호환성을 지니게 한다는 것도 충분히 고려해볼 만한 일이다.

포켓 스테이션과 듀얼쇼크의 높은 완성도에서 미루어 전혀 새로운 모습의 주변기기 등장은 어렵다고 본다. 기본설계에 관해서는 현행의 것이 기초가 되지 않을까 싶다

PS 2는 이런 하드?

각 분야의 정보를 종합해서 분석해보면 「2」는 DVD대응, 통신 기능 탑재, 그리고 주변기기에 대해서는 '호환성을 지닌다' 결론이 나온다. DVD는 게임만이 아닌 영화 등의 영상에서도 사용이 가능하다. 즉 SCE가 말하는 'TV 옆에 PS 한 대'를 구현화 할 멀티 게임머신을 상상할 수 있다.

Conclusion ➡ PS 2는 아직 이르다. 99년도도 PS로 승부를 건다

독무대였다고도 말할 수 있는 98년이 이제 곧 끝을 맞이하고 일부에서는 새로운 하드가 나온다는 소문도 들리는 PS. 그러나 사에키씨, 오카모토씨의 이야기를 통해 앞으로의 전망이 서서히 보이는 지금, 99년에도 SCE가 현행 PS에 전력을 기울일 것이라는 것은 분명하게 밝혀졌다.

하지만 확실히 PS의 '다음'을 예고하는 연구개발이 행해지고 있는 것은 틀림없는 사실이다. 현재의 상황으로 보면 대부분의 유저에게는 현행 PS로 충분할 것이다. 게다가 포켓 스테이션이라는 새로운 하드의 등장에 의해 놀이의 가능성이 한 단계 넓어졌음을 예감시켜주기 때문에 포켓 스테이션은 물론 PS로의 기대도 더욱 높아지고 있음은 확실하다.

또 시장으로 눈을 돌려봐도 세가의 드림 캐스트는 이제 막 입지를 세웠을 뿐이고 아직은 앞으로의 추이를 지켜봐야 한다. N64도 일본에 있어서의 상황은 상당히 힘들다고 말할 수밖에 없다. SCE의 입장에서 보면 굳이 지금 다음 하드로 옮길 필요성이 없다는 것이다. 또 사에케씨가 말한 대로 지금 바로 「2」를 발표한다는 것은 CD의 등장에 의해 다시 활성화된 게임 시장에 스스로 찬물을 끼얹는 위험성을 가지고 있다. 결국 SCE는 물론 압도적 다수의 유저도 아직 「2」를 원하지 않고 있다.

그러나 SCE가 사업을 계속하는 한 언젠가는 새 하드로 이행해야만 할 때는 찾아올 것이다. 사실 기술적인 부분에서 DC와 비교할 경우 설계의 낙후는 부인할 수 없다. 구체적인 비교 대상이 될 라이벌 하드가 같은 시장에 등장한 시기에는 유저의 눈도 「2」로 돌려지기 시작할 것이다. 그런 의미에서 99년에도 새 하드에 대한 이야기가 조금씩 드러날 거라 보고 어쩌면 정식 발표가 있을지도 모른다. 단지 결론으로는 오카모토씨의 이야기에도 있었듯이 소프트 개발을 위해서 하드의 발표는 발매 1년 반전에는 행해지는 것이라고 생각할 경우 99년 안에 새 하드가 시장에 나온다는 기대는 일단 접어두어야 할 것이다.

유저입장에서의 99년은 오카모토씨가 이야기한 바와 같이 '현행 PS와는 정말 다른 것이 될 새 하드'에 기대를 모으며 「DQ Ⅶ」, 「FF Ⅷ」등의 대작 소프트와 포켓 스테이션을 즐기는 것이 가장 최선이라고 말할 수 있을 것 같다.

이 기사는 일본 「전격왕」1월호의 기사를 번역 게재한 것입니다.

TOP GAME RANKING

DC의 등장이후 대부분의 랭킹이 플레이 스테이션으로 채워지고 있는 것이 눈에 확 드러난다. 이 달에는 R4가 선전을 보였으며, DC의 보급이 확대되면 버파 3가 R4를 밀어내고, 당분간 젤다와 치열한 자리싸움을 벌일 것으로 보인다. 이 달에는 ARC 부분도 기대순위에 넣기로 결정, 인기순위에서 더 하우스 오브 더 데드 2가 3위를 차지하는 파란을 일으켜 아케이드 독자가 그 만큼 많다는 것을 증명했다. 그리고 남코에서도 '노 코멘트'하고 있는 「철권 4」에 대한 기대도가 상당히 높은 걸 볼 때 곧(?) 등장할 가능성이 높은 것으로 예상된다.

■ 통계 기간 : 1998년 12월 1일 ~ 12월 30일
■ 조사 방법 : 게임파워 99년 1월호 애독자 엽서 (30%)
국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

인기 소프트 Top 10

순위	타이틀	정보
1	젤다의 전설 64-시간의 오카리나- [↑]	N64 / RPG / 닌텐도 / 11월 21일
2	R4-릿지레이서 타입 4- [NEW]	PS / 레이싱 / 남코 / 12월 3일
3	버추어 파이터 3tb [↑7]	DC / 격투액션 / 세가 / 11월 27일
4	메탈기어 솔리드 [↓2]	PS / 액션 어드벤처 / 코나미 / 9월 3일
5	슈퍼로봇 대전 F [NEW]	PS / 시뮬레이션 RPG / 반프레스토 / 12월 10일
6	슬레이어즈 로얄 2 [↓4]	SS / RPG / 각천서점 / 9월 3일
7	피아&캐럿에 잘 오셨습니다 2 [↓2]	SS / 연애시뮬 / NECI / 10월 8일
8	비트 매니아 [↓4]	PS / 액션 / 코나미 / 10월 1일
9	레가이어 전설 [↓3]	PS / RPG / SCEI / 10월 29일
10	툼레이더 3 [NEW]	PS / 액션 어드벤처 / 아이도스 / 11월 23일

기대 소프트 Top 10

순위	타이틀	정보
1	파이널 판타지 8 [→]	PS / RPG / 스퀘어
2	드래곤 퀘스트 7 [→]	PS / RPG / 에닉스
3	더 하우스 오브 더 데드 2 [NEW]	ARC / 건슈팅 / 세가
4	D&D 콜렉션 [↑1]	SS / 액션 / 캡콤
5	신세기 에반게리온 [↑1]	N64 / 액션 / 반다이
6	철권 4 [NEW]	ARC / 격투액션 / 남코
7	슈퍼마리오 RPG 2 [↑3]	N64 / RPG / 닌텐도
8	노엘 3 [↑1]	SS / 어드벤처 / 파이오니아LDC
9	마벨 VS 스파 [↓7]	SS / 격투액션 / 캡콤
10	바이오해저드-코드: 베로니카- [↓2]	DC / 액션 어드벤처 / 캡콤

FREE RANKING

희망 PS 주변기기 베스트 5

앙케트 조사에서도 알 수 있듯이 「게임파워」독자들 중 반수 이상이 플레이 스테이션을 소지하고 있다. 이 많은 독자들은 얼마나 많은 주변기기를 가지고 있을까? '소니' 로고만 봐도 친숙한, 그래서 관련 상품들도 상당히 많이 쏟아지고 있다. PS 1,000에서 7,000까지 발전을 거듭해 오는 동안 주변기기도 많이 생겨났는데 과연 PS 유저들은 어떤 주변기기를 가장 희망하고 있을까? 크리스마스, 설날을 맞이하여, 가장 받고싶은 선물이 아닐까?

1 비트 매니아 전용 컨트롤러

획기적인 기획력으로 코나미가 내어놓은 명작, 「비트 매니아」전용 컨트롤러. 'DJMAN'. 건반을 누르면 동시에 레드 램프가 되고 턴 테이블 주위에도 레드가 있어 음악에 따라 변한다. 또 음량의 크기 등에 따라 내장 바이브레이터가 작동되며 디자인 역시 깔끔하고 멋지다. 12월 23일 발매. 이외에도 컨트롤러 종류가 5종정도가 더 있다.

2 건콘(SLPH-00034)

남코 자체에서 개발한 플레이 스테이션용 소프트 「타임 크라이시스」, 「건블릿」 등에 대응하도록 한 권총형 컨트롤러. 2인 플레이로 수백 배의 재미를 느낄 수 있는 「건블릿」에서 이 건콘을 사용할 경우 보다 높은 명중률을 얻을 수 있다. (주)남코 / 2,980엔

3 골든무비카드

플스에서 비디오CD를 재생할 수 있도록 해주는 주변기기로 고화질의 영상을 볼 수 있다는 것이 가장 큰 장점이다. 최근에는 액션 리플레이 카드 기능이 추가된 신 버전이 출시되었다. 게임본부(국내)

4 듀얼쇼크 패드

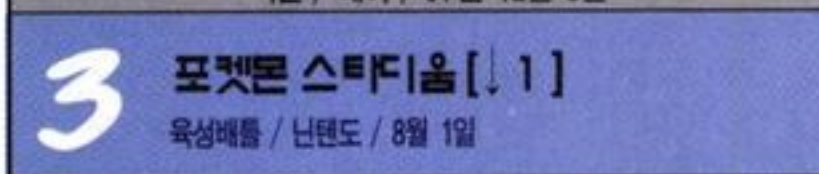
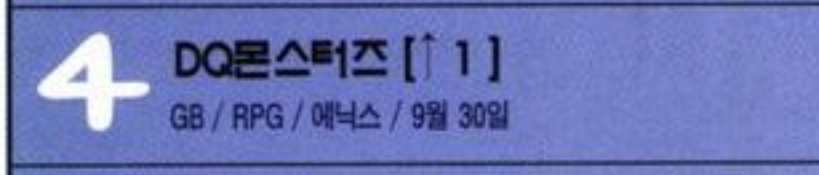
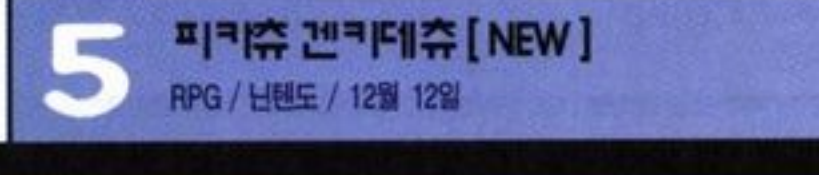
플스 7000부터 기본으로 제공되는 패드로 진동 기능과 아날로그 스틱 기능을 가지고 있다. 왼쪽 위로부터 블랙(SCPH-1200), 다이아몬드 블랙(SCPH-1200 B), 에메랄드(SCPH-1200 G), 스모크 블랙(SCPH-1200 B), 화이트(SCPH-1200 W), 아일랜드 블루(SCPH-1200 L), 크리스탈(SCPH-1200 C), (주)SECI / 3,300엔

5 「전차로 GO!」 전용 컨트롤러(SLPH-00051)

열차 시뮬레이션 게임 「전차로 GO!」을 보다 실감나게 플레이할 수 있도록 해주는 컨트롤러로 실제 열차의 운전석처럼 스피드 레버와 브레이크가 달려 있다. 후속작인 「전차로 GO! 2」에서는 이와는 또다른 형태의 전용 컨트롤러가 별도로 판매될 예정이다. (주)타이토/5,800엔

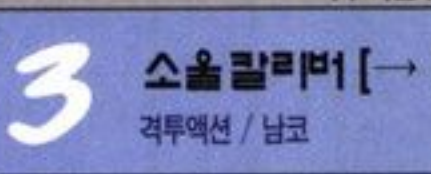
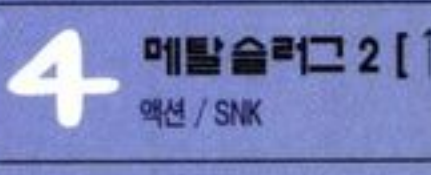
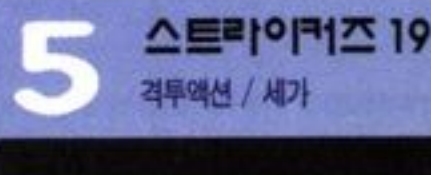
겜보이 64 Top 5

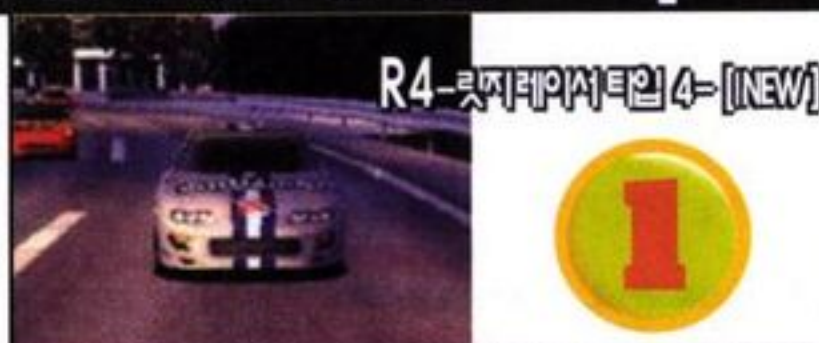
1 젤다의 전설 64-시간의오카리나-[→]
RPG / 닌텐도 / 11월 21일

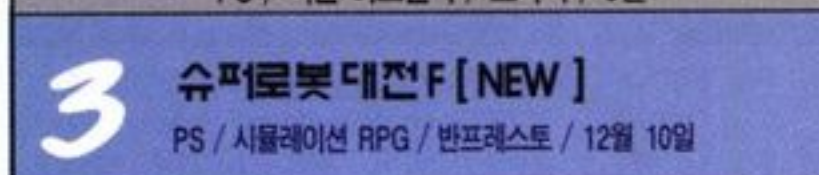
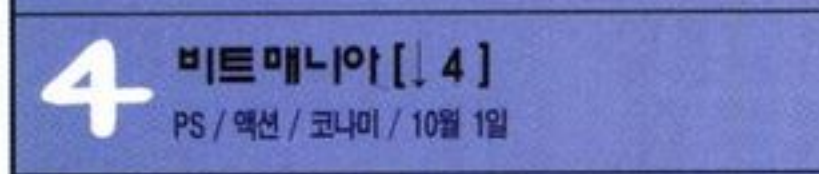
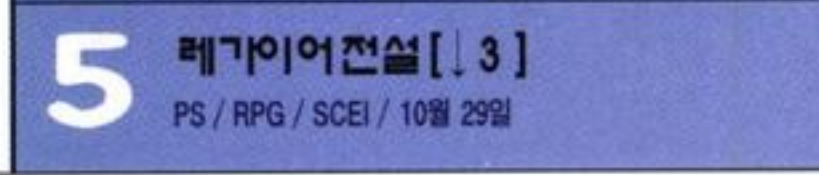
2 반조와카주이의 대모험[↑1]
액션 / 레어 / 97년 12월 5일

3 포켓몬 스타디움 [↓1]
육성배틀 / 닌텐도 / 8월 1일

4 DQ몬스터즈 [↑1]
GB / RPG / 에닉스 / 9월 30일

5 피카츄 겐키데츄 [NEW]
RPG / 닌텐도 / 12월 12일

아케이드 Top 5

1 KOF'98 [→]
격투액션 / SNK

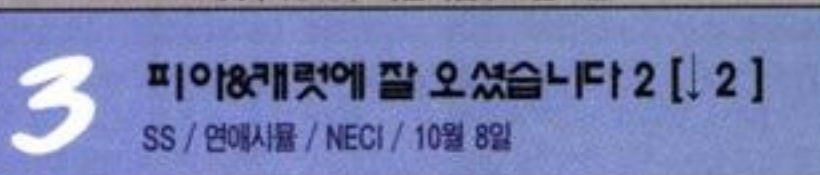
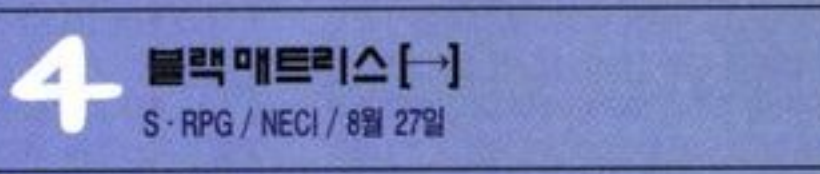
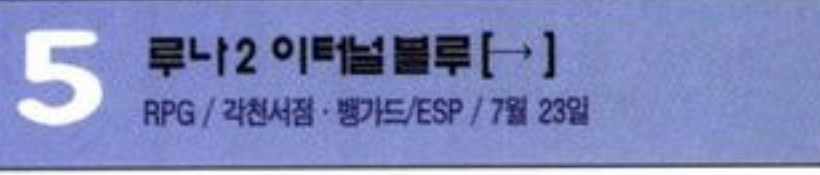
2 철권 3 [→]
격투액션 / 남코

3 소울칼리버 [→]
격투액션 / 남코

4 메탈슬러그 2 [↑1]
액션 / SNK

5 스트라이커즈 1945 Ⅱ [NEW]
격투액션 / 세가

플레이스테이션 Top 5

1 R4-릿지레이서 타입 4- [NEW]
PS / 레이싱 / 남코 / 12월 3일

2 메탈기어솔리드[↓2]
PS / 액션 어드벤처 / 코나미 / 9월

3 슈퍼로봇 대전 F [NEW]
PS / 시뮬레이션 RPG / 반프레스토 / 12월 10일

4 비트매니아 [↓4]
PS / 액션 / 코나미 / 10월 1일

5 레가이어전설 [↓3]
PS / RPG / SCEI / 10월 29일

새턴 Top 5

1 버추어파이터3tb[↑7]
DC / 격투액션 / 세가 / 11월 27일

2 슬레이어즈로얄 2[↓4]
SS / RPG / 각천서점 / 9월 3일

3 피아&캐럿에 잘 오셨습니다 2 [↓2]
SS / 연애시뮬 / NECI / 10월 8일

4 블랙매트릭스 [→]
S·RPG / NECI / 8월 27일

5 루나 2 이터널블루 [→]
RPG / 각천서점 · 뱅가드/ESP / 7월 23일

애독자 텔레파시

게임파워 독자들은 편집진의 예상대로 PS를 가장 많이 보유하고 있었다. 그러나 새턴보다 미니컴보이를 더 많이 보유하고 있다는 사실은 약간 이례적. 그 이유는 세가새턴의 주가하락을 가장 큰 이유로 꼽을 수 있을 것이다. 헐값에 팔려나갔을 불쌍한 새턴들~. 그러나 그 자리에는 DC가 메울 예정이다. 가장 가지고 싶은 게임기로 DC가 압도적인 차이로 플레이스테이션을 누르고 있는 것이다. 여기에는 약간 이른 듯한 '플레이스테이션 2'도 6위를 차지했고, 컬러 GB도 당당 3위를 차지했다.

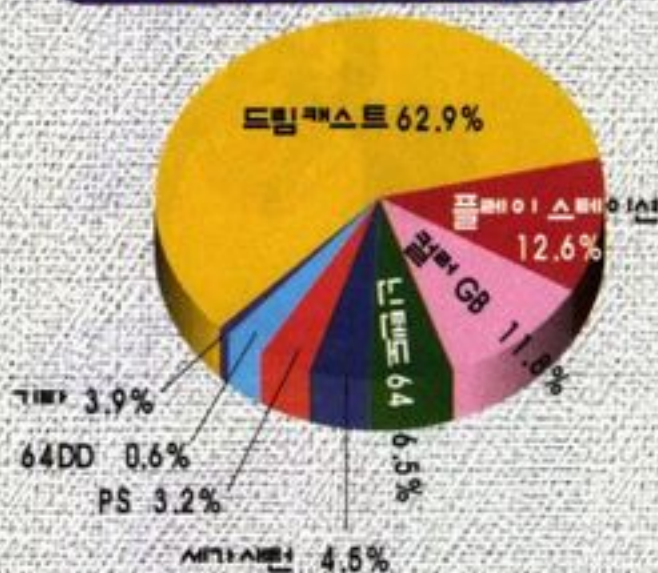
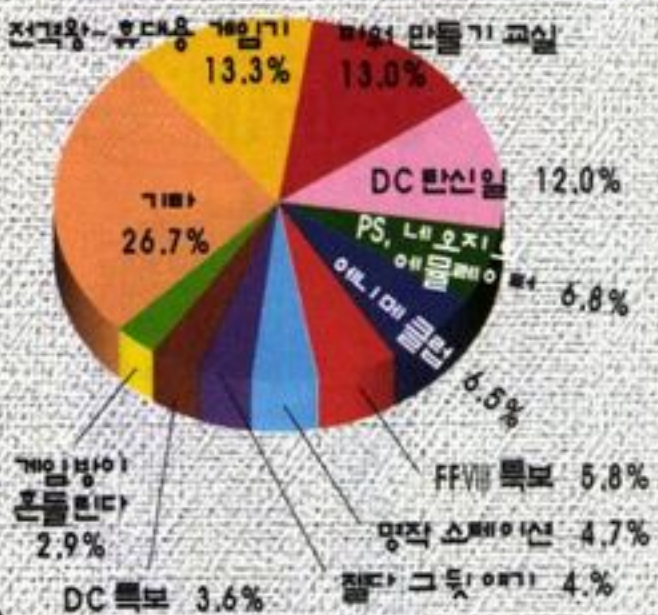
현재 보유하고 있는 게임기는?

- 플레이스테이션 52.5%
- 닌텐도64 8.0%
- 미니컴보이 12.6%
- 세가새턴 11.8%
- 기타 7.0%
- 없음 8.1%

가장 가지고싶은 게임기는?

- 드림캐스트 62.9%
- 플레이스테이션 12.6%
- 컬러 GB 11.8%
- 닌텐도64 6.5%
- 기타 3.9%
- 64DD 0.6%
- PS 3.2%
- 세가새턴 4.5%

가장 재미있었던 기사는?

- 전격왕~휴대용 게임기 13.3%
- 만들기 교실 13.0%
- DC 탄신일 12.0%
- PS, 내 오지 에뮬레이터 6.8%
- 애니메 클럽 6.5%
- FFⅧ 특보 5.8%
- 명작 스페이션 4.7%
- 젤다 그뒷얘기 4%
- DC 특보 3.6%
- 게임방이 흔들린다 2.9%
- 기타 26.7%

파워 나침반

현명한 게이머의 방향을 제시하는

아래에 있는 등장인물 중 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어가 '추천(추)'한 게임을 구입해서 즐기면 70~100%의 확률로 긍정적인 만족을 얻을 수 있을 것이다. 그리고 '보류(보)'란 추천도 비추천도 아닌 어정쩡한 상태로 40~60%의 만족을, '비추천(비)'은 0~30%의 만족을 얻을 수 있다는 것이다. 최소의 비용으로 최대한의 만족을 얻을 수 있도록 '나침반'은 계속해서 게이머 여러분을 도울 것이다.

게임 / 리뷰어	A. 1 ON 1 줄단 / 스포츠/ 11월 26일	B. 리베로 그란데 남코 / 스포츠 / 11월 26일	포포로그 SCEI / RPG / 11월 26일
Dr. M	농구게임을 가장한 격투게임이다. 게임의 흐름은 페인트 → 3점 슛, 또는 페인트 → 대시 → 2점 슛의 단조로운 흐름으로 쉽게 질릴 수 있으나, 역시 이 게임의 별미는 슛에서 터져 나오는 모션들이다. 좌우공간을 자유롭게 사용할 수 없는 점도 단점. 슬램덩크를 좋아했던 팬들이나 색다른 대전을 즐겨보고 싶은 사람에게 추천한다.	이전에 아케이드로 등장했던 축구게임으로 1인칭 시점으로 경기를 진행하기 때문에 어디에 누가 있는지 파악하기 힘이 들며, 볼의 움직임도 그다지 매끄럽지 못하다. 포메이션에 신경쓸 일이 없기 때문에 어릴 적 동네 축구에서나 가능했던 '왕따' 플레이를 할 수 있다. 구장내 어디든지 종횡무진 돌아다닐 수 있고 뺏겨도 뺏으면 그만이다. 골 넣기도 쉽고, 또 골 먹기도 쉽고… 아직은 완성된 작품이 아니라는 개인적인 생각이다. 보편성보다는 매니악한 면을 추구하기 때문에 이후에 리베로 그란데 2에서 그래픽과 움직임이 보다 보강된다면 훌륭한 작품이 될 것이다.	전작 「포포로 크로이스 이야기」와 이어지는 스토리, 쉽게 쉽게 넘어가는 전개, 다양한 동료를 얻는 용병시스템, 들어갈 때마다 달라지는 던전 등 보다 안정감있게 이야기를 진행할 수 있지만, 문제는 자잘한 부분에 있다. 버튼의 배치를 바꿀 수 없고, 건물내부에 들어갈 때마다 몇 초씩 걸리는 로딩은 머리를 아프게 한다. 그러나 가볍고 쉽고 재미있게 즐길 수 있는 RPG라는 면에서 좋은 점수를 주고 싶다.
천년 펭귄	캐릭터들간의 개성이 그다지 뚜렷하지 않다는 점과(날개가 있다고 유리해지는 건 아니다) 격투라는 측면이 많이 부각되어 있지 않다는 점이 조금 아쉽다(그저 두 번의 손놀림으로 공을 빼앗긴다는 건 좀…). 그리고 패턴을 조금 익히고 나면 난이도가 급속히 떨어지기 때문에 오래할 만한 것이 못된다…특히 1P플레이 시에는 더욱….	신선하다! 이전의 축구 게임들과는 그 성격을 달리한다. 사실 기존의 것들은 수비진형이라든가 몇 가지 능력 수치라든가 아니면 버튼 연타에 따른 이른바 운이란 것들이 필요하지 않았던가! 하지만 이건 다르다. 자기만의 캐릭터를 능숙하게 다룰 때에만 진정한 왕좌에 오를 수 있는 게임이다. 그리고 9가지 수련을 통해 마스터 리베로가 되었을 때 누구도 따라 올 수 없는 축구 황제의 기분을 만끽할 수 있다(승리 확률 100%!). 이것이야말로 축구 게임으로 가장한 전략 시뮬레이션이 아닌 진짜 스포츠 액션 게임! 실제 축구를 하는 것과 같은 느낌을 주는 사실적인 스포츠 게임!	전작과 달라진 점이 거의 없다. 이것은 장점도 되고 단점도 될 수 있다. 이전 작품의 동화적인 분위기를 그대로 느낄 수 있다는 점에서는 팬들의 구미에 맞을지도 모르겠다. 하지만 전작에서 문제점으로 제시되었던 부분까지 그대로 살린다는 것은 좀…(여전히 짜증나는 로딩과 단조로운 전투 방식에는 개선점이 없다). 캐릭터들에게 다양한 액션이 준비되어 있어서 그것만 바라봐도 왠지 마음이 어린동기로 돌아가는 듯한…. 오랫동안 피 튀기는 게임만 해온 유저들에게 청량제 대용으로 권하고 싶다.
싸나이 울프	완성된 하나의 '작품'이라 생각하기엔 부족한 점이 많다. 과장된 표현을 빌리자면, '농구게임안에 들어 있는 하나의 미니게임'을 접하는 느낌이라고나 할까… 대전게임을 방불케 할만큼 많은 기술이 있고 또 대전게임을 하듯 그 기술에 의존하여 게임을 운용해 나가야한다. 하지만 심리전 공방의 수준이 그리 높지 못해 안타깝다. 조금 더 수준 높은 심리공방을 맛볼 수 있게 만들었더라면 의외의 수작이 되었을 수도 있겠다.	일단 '완벽한 차별화에 성공한 축구 게임'이라는 타이틀을 붙여주고 싶다. 리베로 그란데에 몰입하다보면 기존의 축구 게임들이 얼마나 심각한 매너리즘에 빠져있었는가를 알 수 있게 될 것이다. 한 선수의 입장에서 경기를 조망하게 되므로 실제로 선수가 된 기분으로 게임에 몰입할 수 있다. 생소한 방식이라 시스템에 적응하기가 약간 힘들겠지만 일단 적응만 한다면 비교할 수 없는 재미를 느끼게 된다. 하지만 처음 시도하는 시스템이니 만큼 보완해야 할 점이 눈에 띄기도 한다. 여하튼 '축구게임 흥미부진증'에 걸려있는 게이머에게 리베로 그란데는 훌륭한 비아그라가 될 수 있을 것이다.	한편의 동화책을 보는 느낌. 유저 인터페이스에 충실하지 못한 감이 있지만 부담없는 진행이 그것을 커버해 준다. 그 '부담없는 진행'이라는 점이 라이트 유저에게 어필할 수 있을 것이라 본다. 하지만 그 점이 양날의 검이 되어 단조로움을 느끼게 할 수도 있을 듯. 누차 강조하지만 포포로그는 역시 편하게 즐길 수 있는 RPG게임이라 하겠다.
미디스트	'게임의 백미'인 대전이라는 요소와 '농구의 백미'인 1대1을 맞물린 시도가 흥미를 끈다. 커맨드화 되어 있는 여러 가지 기술들을 성공시켰을 때의 쾌감도 상당히 높다. 하지만 기본적인 동작에서부터 입력 반응이 상당히 좋지 않다. 플레이어의 조작과 화면속 캐릭터의 움직임이 따로 노는 것 같은 느낌. 상당히 많은 시간을 투자하면 멋진 기술을 구사할 수 있겠지만, 많은 시간을 들여 그것을 연마할 이는 얼마 없을 듯. 조작감만 어느 정도 개선한다면 아주 괜찮은 작품이 되었을 듯.	일인칭 시점이라는 시도가 과연 단체 경기인 축구 경기에 적합하기나 한 것인가? 그 일인칭이라는 것도 아직은 보완해야 할 점 투성이. 어째서 이 축구선수의 목은 앞밖에 바라보지를 못하는 것인가? 다양한 작전과 포메이션을 구사할 수 있는 여타 축구게임에 비해 축구라기보다는 '독불장군 놀이'에 가깝다고 본다. 혼자서 여기저기 돌아다니며 아무에게나 태클을 해 볼 수 있다는 것도 재미라면 재미일까….	프롤로그 부분의 소년 음성은 동화 구연대회의 한 장면을 연상시키는 넌센스. 전작처럼 성인의 음성으로 처리된 프롤로그가 아쉬웠다. 화려하지는 않았지만 잔잔한 감동을 주던 동영상이 사라진 것도 아쉬움. 하지만 다양한 표정과 행동을 연출하는 2D캐릭터의 아기자기함과 어렵지 않은 스토리 등은 일본어를 모르는 이들이라도 포포로 크로이스의 세계를 충분히 맛보게 해줄 것이다.

Dr. M

전략 시뮬레이션을 좋아한다. 그 중에서도 특히 게임 안의 모든 요소가 데이터화되어 있는 것을 선호하는 편이다. 그렇다고 해서 순간적인 판단을 요하는 액션류에 약한 것도 아니다. 대전 격투 게임에서도 그는 상당한 실력을 갖추고 있다.

천년 펭귄

플레이어가 시간과 노력을 들이면 그 성과가 확실히 나타나는 게임을 좋아한다. 문제는 자신이 그 만큼의 시간과 노력을 들이지 않는다는 점. 그래서 주로 즐기는 게임은 쉽게 진행되며 그만큼 깊이 있는 스토리를 즐길 수 있는 작품들 뿐. 장르는 가리지 않고 모두 즐기지만 RPG를 더욱 좋아한다.

싸나이 울프

대전 게임 매니아. 특히 「버추어 파이터 3」에서는 발군의 실력을 발휘한다(그의 필명을 보라!). 성격이 그다지 느긋하지 못해서 오랫동안 붙잡고 있어야 하는 RPG나 시뮬레이션은 그다지 즐기는 편이 아니다. 그 외에도 액션이나 슈팅 게임에 강한 면을 보여주는 순발력 발군의 게이머.

미디스트

소위 말해지는 '3D 게임 증후군' 환자. 차세대기 도입 이후 넘쳐나는 3D 게임에 이젠 질력이 나버린 게이머. 최근의 선호 게임은 무조건 2D에 모든 것을 분명히 알아볼 수 있는 게임. 그렇다고 해서 3D 게임 실력이 시원찮은 것은 아니라고 본인은 말하고 있다.

댄스 댄스 댄스!

코나미 / 액션 / 13월 3일

방식은 오래전에 나온 에닉스의 버스트 어 무브를 베꼈음에도 불구하고 거의 '쓰레기'에 가깝다. 캐릭터의 모션이 음악의 리듬에 맞춰 움직이는 것이 아니기 때문에 위화감이 절정에 다다른다. 다만 보통의 음악 CD를 넣어서, 그 음악에 따라 춤을 출 수 있다는 점이 장점이라고는 하지만 짜증의 위화감이 여전하기 때문에, 제작자가 얼마나 성의있게 만들었는지 의심이 간다.

스토리 모드는 할 만하다. 그렇다고 아주 할 만한 것도 아니다. 댄스로 목숨이 오락가락하는 비정한 어둠의 세계에서 오직 세계 제일의 댄서가 되겠다는 꿈으로 「WDC」라는 조직에 맞서는 한 꼬마의 이야기다. 물론 전투 방식은 댄스 대결이다. 매우 한정된 맵 안에서 움직이기가 아주 답답하지만 나름대로 문제를 해결해가면서 이 게임을 마스터 할 수 있는 노하우도 익힐 수 있다. 응? 댄스 모드? 그런 것이 있었나? 필자는 기분 나쁜 기억은 쉽게 잊어버리는 습관이 있어서….

얼핏 보기에 버스트 어 무브와 같은 시스템(박자에 맞추어 커맨드를 입력하는)을 가지고 있을 것 같지만 실제로는 전혀 그렇지 않다. 단순한 순발력테스트 게임일 뿐이고 나중에 가서는 거의 암기력 테스트게임으로 변하게 된다. 이런 시스템을 고안해 내고 또 감히 게임에 채용하는 제작진의 용기에 경외심마저 느끼게 된다. 내장된 것만이 아닌 외부의 다른 음악을 가지고도 플레이 할 수 있다는 아이디어는 높이 살만하지만 게임의 단조로운 시스템이 그 훌륭한 아이디어를 묻어버리고 말았다.

"자신이 좋아하는 곡에 맞춰 게임 속 캐릭터가 춤을 춘다"는 훌륭한 발상을 기초로 만들어 졌다. …별로 말하고 싶지 않다. '한오백년' 등의 노래를 걸어놓고 웃어보고 싶은 이들은 구입해 보길….

설영화

SCEI / ADV / 11월 26일

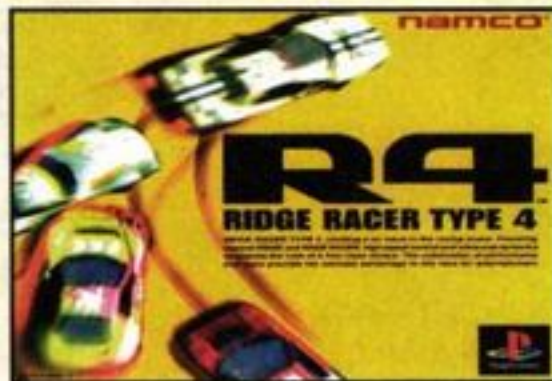
이전의 즐기는 드라마 시리즈와는 분위기가 매우 틀리다. 익숙해지기 어려운 그림체와 스토리 때문에 매우 현실적이지 못한 면이 조금은 거부감이 든다. 하지만 이 작품의 매력은 바로 여기에 있다. 고요함 속에서 깨질 듯이 던져지는 카오리의 대사와 이를 뒷받침해주는 시나리오는 나이 먹은 게이머만이 가질 수 있는 감동을 준다(설영화의 시나리오는 대학생 이상 되어야 이해할 수 있을 것이라 생각한다). 나도 기억 상실증에 걸린 애인을 갖고 싶다.

'やるドラ'시리즈 중 최고의 작품이라고 말하고 싶다. 수묵화와도 같은 캐릭터 디자인에 전체적으로 흑백의 영상으로 그려낸 홋카이도의 경치가 의외로 현실감을 더 해준다. 캐릭터 역시 '이쁜이 캐릭터'들이 아닌 우리 주위에서 쉽게 이미지를 찾을 수 있는 캐릭터 디자인이라는 점이 더욱 마음에 든다. 소재는 역시 언제나 그렇듯이 기억 상실이지만 유독 이 작품만 리얼하다고 느껴지는 것은 왜 일까? 상당한 일어 실력이 요구되는 게임이지만 이제까지 시리즈를 해온 유저는 반드시 해야만 하는 작품이다!

대개의 어드벤처 게임이 그렇듯 얕고 가벼운 재미를 맛보기는 어렵다. 분위기와 대사 하나하나의 깊은 맛을 음미하는 것이 이 게임의 플레이 포인트. 동양화풍의 독특한 그림체와 잔잔하게 흐르는 대사들이 어우러져 짙은 여운을 남긴다. 일단 '추천'으로 해두었지만 상당한 일어능력이 수반되어야 제대로 즐길 수 있겠기에 소수의 게이머에게만 해당하는 '제한된 추천'일 것이다.

'만드는 드라마(やるドラ)' 시리즈 마지막 작품에 해당하는 작품. 처음에 비해 화려함이 많이 감소된 느낌이다. 전혀 다른 내용을 다루고 있으면서도 '기억상실증 여인'을 계속해서 다뤄온 덕에 그 얘기가 그 얘기처럼 느껴지게 된 듯한 느낌. 시리즈에 대한 약간의 식상함과 더불어 평면적인 캐릭터들. 심오한 스토리로 내부를 채웠다고는 하지만, 글쎄… 이젠 좀 식상했다고나 할까?

R4

남코 / 레이스 / 12월 3일

실제로 운전하는 듯한 느낌을 주었던 「그란트리스모」와는 달리, R4는 게임상의 액션성에 역점을 두었다. 쉽게 뻗어 나가는 드리프트라던지, 그래픽과 음악에서도 쉽게 느낄 수 있다. 그러나 필자처럼 그란트리스모의 시뮬성이나 리얼함에 익숙한 게이머는, R4가 좋은 레이싱 게임일 수 있지만, 뛰어나다고는 생각하기 힘들 것 같다. 하지만 네지콘이나 조그콘을 사용해서 R4를 즐긴다면 상황은 조금 변할 듯. 쉽게 커브가 안틀어 진다거나, 드리프트중에도 역핸들이 걸리는 등 조작감을 현실감 있게 만들었기 때문이다. 양 게임의 장점을 혼합한다면 굉장한 작품이 나올 듯.

화려한 오프닝! 압권이다! 오프닝만으로도 충분히 가치가 있다. 하지만 이미 그란트리스모가 나와있는 시점에서 이런 종류의 레이싱 게임은 레이싱 팬들에게는 어필하기 힘들 것 같다. 오히려 레이싱을 많이 접해보지 못한 유저에게는 상쾌한 주행을 느낄 수 있게 해준다. 신나는 BGM, 간단하게 꺾이는 커브, 쉬운 드리프트, 낮게 깔린 노면에서 뿜어져 나오는 속도감은 어떤 레이싱 초보라도 쉽게 게임에 몰두하게 해준다. 물론 히로인이라 할 수 있는 나가세 레이코의 존재도 빼놓을 수 없는 요소다.

세세한 부분에 신경쓰지 않고 오직 레이싱 그 자체에만 몰입할 수 있도록 만든 레이싱 게임.
오프닝과 주제가, BGM 등 게임을 구성하는 모든 부분이 여타 게임과 확연히 구분되는 이미지를 구축하는데 일조하고 있다. 특히 오프닝과 주제가는 이 게임 자체의 평가를 바꾸어 버릴 정도로 대단하다. 시스템적인 재미보다는 'feel'에 중점을 두고 게임을 즐겨보자.

점점 예뻐져만 가는 나가세 레이코의 매력적인 머리카락(두피에 심어 놓은 듯, 한 뭉치씩 출렁이는 것이 맘에 걸리지만…). 그리고 시속 200Km에 달하는 차가 지나가는 데도 뒤집어지지 않는 튼튼한 치마자락. 충격적이고도 멋진 오프닝에 이어 등장하는 게임 역시 '123 생일'에 탄생한 작품의 값어치를 충분히 발휘하고 있다. 다만 차량의 설정(그립과 드리프트)을 마음대로 할 수 없다는 점과 바로 앞에 놓인 커브가 어느 쪽으로 휘는 것인지 순간적으로 판단을 잃게 하는 연출에는 다소 실망.

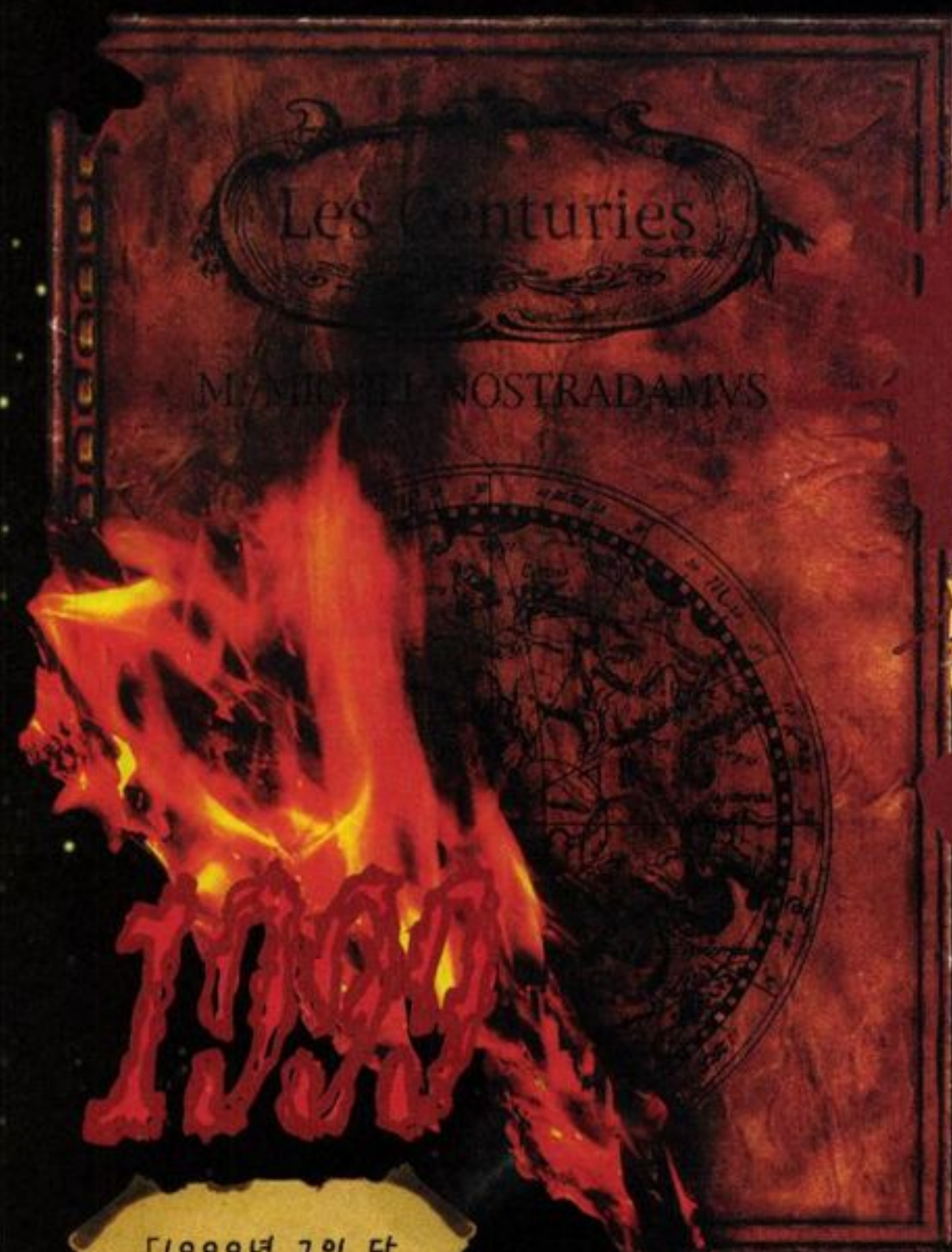
슈퍼 로봇 대전 F

반프레스토 / S・RPG / 12월 10일

시스템은 이전에 등장한 새턴용 슈퍼 로봇 대전 F로 변경되었으며, 로딩시간도 그렇게 길지 않다(신 슈퍼 로봇 대전보다는 빠르다). 하지만 나온지 오래된 완결편까지 같이 나오지 않고, 새턴처럼 따로 나오는 점에 대해서는 제작사의 의도를 의심하지 않을 수 없다. 그러나 게임적으로는 역시 완성도가 높다. 전투신에서의 캐릭터 표정과 애니메이션등의 연출이 뛰어나기 때문이다.

사실 본인은 로봇대전을 그다지 많이 접해보지 못했기 때문에 확실한 어드바이스를 하기에는 무리가 있다. 그래도 로봇물을 좋아하는 초보의 눈으로 볼 때 상당히 괜찮은 작품으로 보인다. 새턴판의 그것과 기본적으로 틀려진 것이 없기 때문이기도 하지만 역시 플스다운 연출이 곳곳에 보인다. (특히 애니메이션 연출에서는 새턴이 원망스러워진다) 그밖에 플스의 고질적인 문제인 로딩을 꼽을 수 있겠지만 그럭저럭 기다려 줄만하다. 문제는 완결편을 기다려야 한다는 것인데….

시스템은 완결편의 것을 따르고 있으나 음악은 완전히 어레인지되었다. 그러나 음악이 새턴판보다 더 구려진 느낌이 드는 것은 필자뿐일까… 하지만 원래 재밌던 게임이니 새턴판을 즐긴 유저들도 예전의 향수를 느끼며 즐길 수 있을 것이다. 그래픽과 동영상은 새턴판보다 많이 향상되었다.

PS만을 보유하고 있는 사람들에게는 희소식이겠지만, 새턴용과 거의 다를 것이 없다는 점에는 실망. 로딩이 많이 빨라졌다고는 하지만 새턴용에 비하면 몸이 다소 뒤틀어질 정도의 지루함이 느껴진다. G 제너레이션처럼 전투 화면을 스킵시킬 수 있는 옵션을 제공했으면 스피디한 진행이 가능하지 않았을까 하는 점 또한 아쉬움으로 남는다. 그러나 적들을 구석으로 몰아 넣고 각종 정신 커맨드를 동원, 맵 병기로 쓸어버릴 때의 그 통쾌함이란~! 아직 플레이하지 못한 사람들에게는 강력하게 추천하고 싶다.

1999년! 그대 종말을 믿는가!

이상기후, 3차 대전, 핵무기의 위협… 그리고 앞으로 모습을 드러낼 적 그리스도… 결국 인류는 종말을 맞이할 것인가? 1999년이 종말이라는 예언과 함께 종합 엔터테인먼트라고 할 수 있는 게임에서도 이러한 일들은 예측되어 있었다!

「1999년 7의 달
하늘에서 공포의
대왕이 찾아와서
앙골모아의 대왕을
되살아나게 한다
그 전후,
화성(火星)이 행복
속에 통치하리라」

전 인류의 위대한 예언자 노스트라다무스의 이 4행시는 너무나도 유명하다. 수많은 학자들이 내놓은 의견을 종합해 보면 바로 올해 1999년이 인류 종말의 해라는 것을 알 수 있다. 과연 1999년에 인류는 종말을 맞이할 것인가? 도무지 말도 되지 않는 이야기라고 치부해 버리면 그만일지 모른다. 하지만 그 누가 이 종말론을 전면 부인할 수 있을까? 종말은 일어나지 않는다고 자신있게 말할 수 있는 사람이 과연 있단 말인가? 사실 역사를 통틀어 노스트라다무스만큼 오랜 기간 동안(약 400년) 전 인류에게 영향력있는 말을 남긴 이도 없다. 그를 제외하고도 셀 수 없을 만큼 많은 예언자들이 있었지만 전 세계 사람들은 예언자하면 노스트라다무스, 종말하면 1999년 7월이라고 머리 속에 순간적으로 떠오르게 된다. 적어도 자신이 그것을 믿던 안 믿던 간에 그런 얘기가 있다는 것

노스트라다무스. 의학과 철학, 유태교의 수비학에도 조예가 깊었다

을 알고 있다. 그리고 그렇게 설마 설마 하는 사이에 우리는 1999년을 맞이하고 말았다.

이제 7달 밖에 남지 않은 것인가? 7달 후에는 어떤 일이 일어나는 것일까? 예언은 이루어질 것인가? 어려운 경제 사정이 겹쳐있는 우리나라의 경우 이러한 종말론은 더욱 신빙성을 가지게 될지도 모른다. 만일 예언이 사실이라면 얼마나 무서운 일인가! 우리가 알지 못하는 조짐들은 이미 사회 곳곳에서는 생겨나고 있다.

종종 신문 첫 머리를 장식하는 반사회적이고 반 윤리적인 범죄들. 모두들 쉬쉬하며 숨기려하지만 누구나가 다 알고 있는 사회 어두운 곳의 퇴폐, 사치의 만연! 아마도 독자 여러분들이 가장 쉽게 접할 수 있는 게임에서도 이러한 사실들이 표현되어 있다. 그리고 그 안에는

몇년 전 집단자살 사건으로 유명해진 「헤븐즈 게이트」교! 아직도 수많은 지지자들과 모방자들이 그 이름을 사용하고 있다. 동명의 격투 게임도 제작되었고 그 제작 스탭은 헤븐즈의 교도였다

Heaven's Gate

인터넷에는 헤븐즈 게이트의 이름을 빌린 사이트가 넘치고 있다. 사진은 한 게임 사이트의 입구 사진이다

종말의 예언도 들어있는 경우가 있다. 어째서 게임이냐고 반문하는 독자들이 있을 것이다. 그렇다. 일반적으로 게임은 저연령층의 유희 도구로 밖에 인식되지 않는 것이 현실이다. 그러나 세월이 흘러가면서 이른바 현실과 흡사한, 현실에서 충분히 있을 수 있을법한 이야기를 다루는 게임들이 늘어가고 있다. 스퀘어가 말하는 영화같은 게임의 시대가 도래하고 있는 것이다. 현실 세계에서의 데이터를 충분히 입수하고 그것을 한 단계 발전시켜 있을 법한 이야기를 꾸며내는 것이 영화 혹은 소설인 것이다. 바꿔 이야기하면 이러한 미디어만큼 현실 세계의 데이터가 집약된 것도 없다는 말이 된다. 마피아에 대해 알고 싶다면 갱 영화를, 우주시대의 도래에 대해 알고 싶다면 SF영화를 보면 일목요연해 진다. 마치 현실 세계의 백과 사전과도 같은 것. 이러한 것이 이제 게임에서도 이루어지고 있다는 것은 그 어느 게이머도 부정할 수 없는 사실이다! 이제 게임과 현실은 따로 떼어놓고 생각할 수 없는 일이다! 그렇다면 현실 세계의 종말과 게임에서의 종말은 어느 정도 유사성을 지니고 있을까?

들어보라! 종말이 다가오는 소리를! 그 조짐들을!
종말의 시초-이상기후와 대기근, 그리고 세계 분열과 3차 대전!

종말은 소리없이 다가오는 것은 아니었다. 노스트라다무스는 종말의 7월이 다가오기 전의 조짐들을 어느 정도 예언해 주었기 때문이다. 그의 예언이 적혀있는 「여러 세기」는 모두 4행시로 이루어져 있고 그는 이것을 매우 은유적이고 풀이를 어렵게 꼬아 놓았다고 그의 아들에게 편지로 말했다. 즉, 우리가 '노스트라다무스의 예언'이라고 일컫는 것은 이 4행시를 말하는 것이고, 우리들은 그가 원하는 방식으로 이것을 해독하는 수밖에 없는 것이다. 우선 종말의 시기가 정확한가를 따져보자. 종말은 1999년으로 예언되었지만 그러한 조짐들이 나타나지 않는다면 7월의 예언은 틀렸다고 할 수 있다. 과연 지금이 그만큼 어려운 상황인가? 결론적으로 말하자면 바로 그렇다. 그가 예언한 조짐들이 현실화되고 있는 것이다. 여기서 그가 적어 놓은 조짐의 예언을 살펴보자.

첫 번째 시는 누가 보아도 이상기후를 나타낸 것이다. 무지개란 것이 비가 온 후에 생기는 점을 고려해보면 이 시는 40년에 걸친 가뭄과 폭우를 암시한 것이다. 각각 순차적인 것이 아닌 40년 동안 여러지역에서 동시에 가뭄과 폭우가 닥친다고 보는 것이 일반적인 견해다. 세계 기상청들의 이상 기후 보고서에 의하면 지구의 이상 기후 현상은 1960년대부터 갑자기 생겨났다고 한다. 즉, 지금 이 시기가 예언의 시기와 맞아 떨어진다고 할 수 있다. 굳이 이런 계산을 하지 않아도 우리들은 매스컴에서 지구 온난화라든지 엘니뇨 현상이라든지를 연일 듣고 있으니 새삼스러운 것도 아니다.

> 40년 동안 무지개는
> 나타나지 않고
> 40년 동안 무지개는
> 날마다 나타나리라
> 불모(不毛)의 대지는
> 점점 건조해지고
> 어느 날엔가 큰
> 홍수가 생기리라
> 〈1장 17번〉

> 이상한 새소리가
> 들린다
> 호흡하는 계단의 대포
> 위에서
> 보와소 되(斗)의
> 밀이 몹시 비싸지고
> 인간이 인간을 먹게
> 될 것이다
> 〈2장 75번〉

이디오피아에는 현재 식량 공급이 끊어져 죽게 될 사람만 7백만명이다

쓰레기처럼 쌓여가는 시체, 이것을 먹는다는 것이 상상하기 어려운 일은 아니다

두 번째 시는 대기근을 암시한 것이다. 이상한 새소리와 호흡하는 계단이란 것이 무엇을 뜻하는 것인지는 명확히 알 수 없지만 3, 4행의 의미는 분명히 알 수 있다. 보와소라는 것은 과거 프랑스의 용량 단위로 약 13리터를 나타낸다. 즉, 곡물 값이 폭등한다는 것을 단적으로 나타내고 있다. 그리고 그러한 상황 속에서 밀을 구하지 못하는 자들은 사람을 먹는 사태까지 벌어진다는 것이다. 그야말로 종말에 어울리는 광경이 되겠지만 이러한 상황은 이미 현재에도 벌어지고 있다. 레바논 전쟁 당시 대량으로 발생한 팔레스타인 난민들은 극심한 기아에서 헤어날 방법으로 인육식을 허가해줄 것을 종교 지도자들에게 요청했었다. 물론 세계 여론들이 가만히 있지 않았지만 그래도 우리들은 그들이 인간을 먹었을 것이라는 것을 어렴풋이 알 수 있다. 아무리 매스컴에서 떠들어 댄다해도 당장의 굶주림은 피해야 한다는 그들의 절박함까지 막을 수는 없기 때문이다.

> 양자가 고요하게
> 지배하게되는 것은
> 단기간
> 3년 7개월이 지나면
> 그들은 적대한다
> 두 사람의 처녀가
> 반역할 것이다
> 승리는 이윽고
> 아르모리크의 땅에
> 생길 것이다
> 〈4장 95번〉

세 번째 시는 세계의 분열을 암시하고 있다. 양자라는 것은 미, 소 양 대국을 이야기한 것이다. 고요한 지배란 누가 보아도 냉전을 의미하는 것이 틀림없다. 문제는 3년 7개월이라는 기간이다. 현재 냉전 종식 후 미국과 러시아가 다시 적대시될 가능성은 높지 않다. 무엇을 기준으로 3년 7개월이라는 숫자가 나왔는지는 알 수 없다. 소련 붕괴 후를 기준으로 잡아도 현재 1999년에 끼워 맞추기에는 무리가 있다. 예언이 틀린 것일까? 아니다. 다음 3, 4행을 보면 양자가 다시 적대시할 시기가 멀지 않았음을 알 수 있다. 두 사람의 처녀, 양자를 제외한 제 3세력, 바로 유럽과 아시아를 두고 한 말이리라. 유럽과 아시아의 괄목할 만한 성장을 우리는 이미 알고 있다. 그리고 승리가 생기는 곳은 아

르모리크. 이곳은 프랑스 북서부의 옛지명이다. 현재 유럽 통합이 미국에 맞서는 강력한 세력으로 성장한 것을 보면 이 예언도 맞는 것 같다. 즉, 1, 2행의 시기가 점차 다가오고 있는 것이다!

이상이 노스트라다무스가 예언한 종말 이전의 조짐들에 관한 것이다. 수많은 4행시가 있지만 지면 관계 상 몇 가지만 꼽아봤다. 그리고 살펴본 결과 우리는 이미 우리 주위에 이러한 위기가 다가와 있음을 느낄 수 있다. 아니 그렇지 않더라도 우리들은 게임 안에서 나타난 종말의 조짐으로도 쉽게 이를 알 수 있다. 위의 조짐들을 배경삼아 고도의 종말 시뮬레이션을 보여주는 게임이 있었다. 바로 건 그리폰! 건 그리폰에서는 세계의 분열과 이상 기후, 대기근 등을 배경으로 삼고 있다. 오프닝을 보았다면 암울한 인류의 미래가 예상된 것을 알 수 있다. 하지만 이러한 것이 그냥 재미삼아 설정된 것은 아니다. 건 그리폰은 사실감을 중시한 시뮬레이션 게임이니 만큼 군사학적인 측면에서 앞으로의 세계 구도를 조심스럽게 예측한 것이다. 냉전 체제 붕괴 후 세계의 구미 세력과 제 3세력, 이른바 아시아와 유럽에 의한 경제, 문화적인 대립. 세계는 하나다. 세계화를 이룰 날이 멀지 않았다고 하지만 약간의 민족주의, 국수주의를 기폭제 삼아 감정을 자극하면 언제 전쟁이 터질지 모르는 상황. 건 그리폰의 경우에는 이러한 세계의 분열이 이상기후, 자원, 식량 부족 등의 원인으로 더욱 가속화된 형태다. 예를 들면 12월에 미국이 이라크 공격이 단행되었을 때 유럽과 미국에서는 석유 사재기로 혼란을 빚었다. 마땅한 대체 에너지가 나오지 않은 이 시점에서 석유의 원할한 공급을 위해 유럽이나 아시아 연합군이 미국과 전면전을 벌인다는 가상의 시나리오도 충분히 생각할 수 있다. 또 지금 아프리카에서는 기아에 허덕이는 나라가 50%를 넘고 있다. 건 그리폰처럼 아프리카 연합을 결성해 난국을 타개하는 방법도 충분히 모색할 수 있는 것이다. 과연 국제 사회라는 것이 얼마나 인도주의적이고 민주주의적인 것인지는 독자 여러분도 잘 알고 있을 것이다.

건 그리폰에서는 이미 이러한 상황을 예측하고 있었다. 가까운 미래에 우리는 2족 보행 완관형 기갑 전차를 구경하게 될지도…

중동 지역은 세계의 화약고라 불린다. 이라크의 주변국 도발이 종교적 신념 때문이기도 하지만 사실은 석유로 인한 것이라는 의견도 많다

태양이 솟고 거대한
불을 볼 수 있다
굉음과 섬광이
북으로 향한다
구(球) 속에 죽음과
외침 소리가 들리고
칼에 의한 죽음,
화재, 굶주림이
기다린다

인간은 스스로의 손으로 종말을 맞이한다!
핵병기의 공포!!

위 상단의 시는 분열된 세계의 예언 뒤에 나오는 3차 세계 대전의 양상을 나타낸 시다. 그리고 그것이 핵병기에 의한 전쟁이 되리라는 것이 이 시에 표현되어 있다. 태양과 거대한 불, 굉음과 섬광, 현대 무기 중 이러한 현상을 동반하지 않은 것은 별로 없다. 더구나 노스트라다무스는 과거의 인물이므로 미사일 하나를 보고도 이러한 반응을 보였을 것이다. …라고 말할 수도 있겠지만 자동차의 형태와 명칭, 그리고 카 매니아라는 신조어까지 나타나리라는 것을 400년 전에 정확히 예언한 그에게 굳이 이런 추상적인 표현이 필요했을까? 즉 이것은 그 무엇과도 견줄 수 없는 절대의 파괴력을 표현하고자 한 것이다. 그리고 그것은 누가 보아도 핵병기일 수밖에 없다. 사실 핵병기에 대한 인류의 불안감이 종말과 연결된다 해도 이상할 것이 없다. 언제나 국제문제로 대두되는 뜨거운 감자가 이 핵병기가 아닌가? 게임의 경우를 보자. 메탈 기어 솔리드는 핵병기에 대한 경고가 들어 있는 최신작이다. 알래스카에 숨겨져 있는 거대한 핵병기 은닉 시설. 그리고 돈만 있다면 누구라도 핵을 쉽게 손에 넣을 수 있다는 설정은 이미 게임에서의 이야기가 아니다. 메탈 기어 안에 나오는 수많은 이야기와 자료들은 (핵병기 전문가 나스타샤의 이야기가 특히) 조금의 거짓도 없는 사실이다. 전세계 테러리스트들은 핵의 보유를 절실히 원하게 되었고 수많은 핵병기를 단 기간에 처리해야하는 미, 소는 계산상으로는 절대 불가능한 시간 동안에 거짓말처럼 무수한 핵병기를 처리해 버렸다. 핵병기의 해체 작업이라는 것은 이론상으로나 가능한 것. 실상 완성된 핵병기를 완전 해체해 무효화시킨다는 것은 불가능하다. 물론, 거기에서 나오는 무수한 핵물질들은 이 세상 끝날 때까지 사라지지 않는다. 그런데 이것들이 모두 어디로 사라졌다는 말인가? 메탈 기어에서는 핵병기 축소 조약 기간에 맞추기 위해 핵병기를 일단 감추고 보자는 강대국들의 속사정을 어느 정도 예측하고 있다. 그리고 그것들이 언제든지 테러리스트들에게 이용되어질 수 있다는 것을 경고하고 있는 것이다. 핵병기의 매매가 이루어지고 있다는 현실 속에서 어중이 떠중이들이 모두 핵을 가지게 되고 핵에 대한 전문 인력이 절대적으로 부족한 이 때에 여태껏 사고가 일어나지 않은 것은 기적에 가깝다고도 해야겠다. 어처구니 없는 사고로 핵미사일이, 대도시에서 폭발한다면 수많은 사람들이 무고하게 희생되는 것이다. 아이러니컬한 것은 핵무기를 그리도 많이 많들어낸 미국이 세계의 경찰로서 핵테러리스트들에게 철퇴를 가하고 있다는 점이다. 옛말이 맞다면 그들은 뿌린 대로 거둘 것이다.

핵에 대한 심오한 고찰을 보여주는 게임, 메탈 기어 솔리드! 메탈 기어는 이미 완성되어 있는 병기일지도 모른다!!

이것은 나가사키에 있는 기둥으로 이 기둥 상공 500m에서 원자탄이 폭발했다고 한다

나폴레옹, 히틀러의 뒤를 잇는 제 3의 적 그리스도
악의 제왕, 절대악의 등장!!

위대한 시렌이
세계의 왕이 될
것이다
처음에는 사랑을
받고 나중에 공포의
대상이 된다
그의 명성과 상찬은
하늘에까지 닿아
승리자의 칭호에만
크게 만족하리라

이 부분에서 말하는 시렌은 3차 대전의 결과, 전 세계를 지배하게 되는 철의 통치자다. 공포의 대상이 될만한 세계 정복을 이루는 자. 시렌(Chyren)! 노스트라다무스는 이류의 거대한 적으로 세 사람을 예언했었다. 그 첫 번째가 나폴레옹이고 두 번 째가 히틀러였다. 두 사람 이름이 실명으로 예언되지는 않았지만 아나그램, 이른바 치환이라는 것을 통해 이름의 뉘앙스는 전해져 왔었다. 노스트라다무스는 자신이 모든 것을 정확히 예언하면 미래의 인과관계가 무너지게 되리라는 것을 알았기에 여러 가지 추측이 가능한 예언들을 했던 것이다. 시렌의 경우도 마찬가지다. 이것을 치환하면 어떤 이름이 나올 것이고 그것이 앞으로 이 세계를 공포로 몰아넣을 정복자의 이름이다. 현재 가장 유력한 치환은 헨리 .C(Henry C)이다. 그도 그럴 것이 앞서의 두 인물도 유럽을 기점으로 삼았기 때문이다. 나폴레옹과 히틀러의 전행(前行)을 보면 앞으로의 시렌이 어떤 자일지는 자명한 사실이다. 피의 정복과 철의 지배! 이 이상으로 그들을 잘 표현한 말이 있을까? 당시 프랑스 국민들과 독일 국민들이 열광했던 사실을 보면 그는 처음에는 위대한 지배자로 떠오를 것이 틀림없다. 다만 그의 지배는 피로만 이루워질 것이라는 점이 인류를 공포로 몰아넣을 것이다. 앞서 유럽 통합이 그 세력권을 넓히고 있다고 말했는데 아마도 시렌은 이러한 추세를 타고 나타날 통합 유럽의 지배자일 것이다.

물론 게임에서도 시렌이라 불릴만한 자들이 있었다. 세계를 정복하기 위한 악을 행하는 악당들은 너무나도 많은 게임의 소재이기도 했다. 애초에는 그저 주인공과 맞서는 악의 상징이었지만 점차 그 설정도 구체화 되어갔다. 핵무기로 세계를 위협하는 자, 무기밀매등으로 항공모함을 움직이는 자, 쿠데타나 무장 봉기를 일으키는 자, 용병들만을 모아 무장 국가를 건설하는 자 등 전혀 현실성이 없는 설정은 이제 사라졌다. 앞에서 말했듯이 이것은 게임이 현실을 반영한 결과라고 할 수 있겠다. 즉 현재 이 세계 어딘가에서 무수한 시렌 후보생들이 그 세력을 키우고 있다는 얘기다. 노스트라다무스, 에드가 케이시와 함께 세계 3대 예언자로 알려져있는 진 딕슨의 예언에 따르면 시렌은 1962년 2월 5일 오전 7시 이후 중동 지역에서 태어난다고 한다.

노스트라다무스, 의학과 철학, 유태교의 수비학에도 조예가 깊었다

예언에 가장 근접한 인물 모덴 원수! 시리즈 2탄에서 그는 중동 지역에 그 기반을 두고 있었다는 것이 밝혀진다. 모델도 후세인 이라크 대통령이 분명하다.

기스, 루갈 등도 현대의 마피아나 무기밀매 상인과 별 다른 차이를 보이고 있지 않다.

그리고 최종 인류 멸종의 시나리오
공포의 대왕 그 정체는?!

「1999년 7의 달
하늘에서 공포의
대왕이 찾아와서
앙골모아의 대왕을
되살아나게 한다
그 전후,
화성(火星)이 행복
속에 통치하리라」

모든 것을 멸망시킬 공포의 대왕이란 무엇일까? 이에 대한 연구는 과거 400년 동안 꾸준히 이루어져 왔다. 앞에서 이미 시렌이 등장했으므로 이것은 한 개인이라고는 보기 힘들다. 그렇다면 무엇일까? 인류를 멸망시킬 미지의 것. 인간의 힘으로는 막을 수 없는 것. 인간의 힘으로는 막을 수 없는 거대한 재앙. 이것 역시 게임 안에서 갖가지 형태로 예견되어 왔다.

우선 꼽을 수 있는 것이 미지의 생명체 외계인의 침략이다. 굳이 설명할 필요가 있을까? 이것은 셀수도 없이 많은 게임에서 소재로 다루어지고 있다. 물론 그 형태는 가지가지이며 과거 인류의 조상이라느니 지구를 지배했던 외계인이라는 등 실현 가능성이 어느 정도

외계인 내습설도 무시할 수 없다! 사진은 거대 생선들에게 침략 당하는 다라이어스!

있는 것이 나오고 있다. 언제나 화제가 되었던 외계인 존재 여부가 1999년 멸망의 열쇠를 쥐고 있을지는 그 누구도 알 수 없는 일이다.

두 번째로 꼽을 수 있는 것이 최근 대두되고 있는 운석 충돌설이다. 이를 소재로 다룬 영화도 제작, 히트를 치고 많은 과학자들이 이 가설의 가능성을 부인하지 않고 있다. 어쩌면 예언과 가장 잘 맞아떨어지는 가설인지도 모르겠다. 하늘에서 공포의 대왕이 내려온다는 표현 그대로이기 때문이다. 물론 이것도 게임에서 예측되고 있었다. FF 7에서는 메테오라는 개념으로 이를 표현했지만 분명히 운석 충돌로 인한 인류 멸망을 조심스럽게 예측하고 있다.

현재 핵 미사일에 의한 운석의 궤도 이탈이라는 범 지구적인 계획이 세워지고 있지만 지구상의 모든 핵 미사일을 모아 발사해도 막을 수 없는 크기의 운석이 접근한다면 누구도 손 쓸 방법은 없다. 그저 영원히 지구로 운석이 접근하지 않기를 바랄 수 밖에. 만일 예언대로라면 이제 7개월 뒤 우리는 운석에 부딪혀 소멸될 것이다. 아니 시간적으로 보아서는 이미 천문학자들이 알고 있는 사실일지도…. 영화에서처럼 지구 어딘가에서 거대한 방공호가 지어지고 있을지도 모른다.

세 번째로 꼽을 수 있는 것은 병균 혹은 세균에 의한 감염설이다. 최근 화제가 되었던 일본 공포 소설 「링」에서는 이러한 것이 너무나도 분명히 나타나있다. 신종 암 세포에 의한 모든 생명체의 암(癌)화. 인간만이 아닌 세포를 지니고 있는 모든 생명체가 새로운 세포로 바뀌는 것이다. 그리고 모든 종의 단일화에 따른 진화의 정지, 도태, 소멸이 뒤따른다. 에이즈가 신이 내린 벌이라고 떠들어대는 이런 시대에 신종 암 세포에 의한 인류 멸종은 그다지 신기한 일도 아니다. 물론 수많은 게임에서도 이러한 소재로 종말을 예측해왔다. 최신작의 경우로 따져보면 딥 피어를 들 수 있다. 우주 생체실험 중이었던 원숭이의 체내에서 세포가 갖가지 우주 방사선에 의해 돌연변이를 일으킨다는 설정이다. 이것은 급격한 외부환경 변화에 따른 필연적인 변화라고 게임에서는 말하고 있다. 세포가 모두 돌연변이를 일으키자 생물의 외형도 바뀌게 된다. 마치 이것은 암과도 같은 것이다. 물론 게임이 성립되어야 했기에 돌연변이한 세포가 뇌로 침투, 이상하게도 살의를 지니게 되었지만, 분명 앞으로 도래할 우주 시대에 이러한 문제가 있을지도 모르는 일이다. 어쩌면 이것이 건담에서 일컫는 뉴타입일지도…. 패러사이트 이브의 경우에는 인류의 종말이 예정되어 있었다. 미토콘드리아의 주권 찾기에 의한 인류의 종말. 여기에서도 미토콘드리아가 체세포를 마음대로 조작하는 암과 같은 모습을 보여준다.

바이오 해저드의 경우는 인위적인 세균 살포에 의한 인류 멸망을 암시한다. 세상이 산업화, 다원화되면서 인류가 서로 섞이고 유해한 물질들이 누적되면서 온갖 질병이 만연하고 있다. 감기도 쉽게 낫지 않는 이런 시대에 새로운 바이러스쯤 한 두개 나온다고 해서 달라질 건 없다.

이상과 같이 이미 우리 가까이에는 인류 멸망의 조짐들이 생겨나고 있고 우리들은 그것을 알고 있으면서도 아무런 대비책도 없이 1999년을 맞이하고 말았다. 1999년 7의 달. 노스트라다무스가 살던 시대를 고려해보면 1999년 8월에 종말의 날이 다가온다고 하는 이들도 있다. 하지만 그것이 무슨 소용이 있겠는가? 공포의 대왕이라 추측되는 것들은 너무나도 강대하고 또한 단 기간 대비할 수 있는 것도 아니었다. 인류가 저질러 놓은 일이지만 그것을 수습할 수 있는 것은 신만이 할 수 있을 것 같다. 우리는 종말을 눈앞에 두고 아무것도 할 수 없는 것인가?

세균으로 인류가 좀비화 된다는 바이오 해저드

딥 피어 역시 같은 주제를 다루고 있다! 다면 이것은 인류 본연의 질병이라고나 할까?

패러사이트 이브, 미토콘드리아는 지금도 반란을 꾸미고 있다?

최근 대두되고 있는 운석 충돌설! FF 7의 소재이기도 했다!

종말까지 앞으로 213일...

PS X-File

영원한 제국(?)은 없다! 스퀘어

박현선 기자

SQUARE

영국은 한때 인도, 호주, 캐나다, 그리고 아프리카 등지에 본토의 100배가 넘는 거대한 식민지를 가진 대제국이었다. 영국 국민들은 위대한(?) 조국을 긍지로 여기며 '대영제국에 해질 날이 없다'라고 자랑스럽게 말할 수 있었다. 그러나 2차 세계대전이 끝나면서 그 많던 식민지들이 속속 독립하기 시작했고 곧이어 미·소 두 강대국이 세계를 재편하면서부터 영국은 점차 쇠락의 길을 걷게 되었다. 그리고 결국에는 해가 저무는 것을 조용히 바라보는 처지가 되었다. 이야기를 바꿔서 비디오 게이머들에게 비디오 게임 개발사 중 가장 최고라고 생각하는 회사를 묻는다면 무슨 대답이 나올까? 아마 십중팔구 스퀘어라는 대답이 나올 것이다. 그리고 플스가 새턴과 N64를 누르고 최고의 게임기로 자리잡을 수 있었던 요인이 스퀘어가 플스의 서드파티로 자리잡고 있었기 때문이라고 해도 과언이 아닐 정도로 플스에게 있어서 스퀘어가 차지하는 비중은 엄청나게 크다(만일 스퀘어가 슈퍼 패미콤때처럼 닌텐도의 서드파티로 남아 있었다면 N64가 정상의 자리에 서지 않았을까?).

그런데 요즘 들어 스퀘어가 왠지 예전의 스퀘어가 아닌 것 같다는 느낌을 받게 된다. 옛날보다는 비교적 많은 종류의 게임을 출시하고 있지만 그와 동시에 '이게 과연 스퀘어에서 만든 게임일까'라는 생각이 들 정도로 판매량이 저조한 게임들이 나타나기 시작했다는 것이다.

최근의 예로 지난 해 11월 12일에 출시된 어드벤처 게임 「어나더 마인드」를 들 수 있다. 이 게임은 스퀘어로서는 최초로 시도하는 실사형 어드벤처라는 점에서 주목을 받았지만 실제 판매량은 스퀘어의 게임이라고 보기에는 너무나 저조했다(여자 주인공으로 등장했던 '마쓰시다 메구미'가 너무 못 생겨서 그랬나?). 아무튼 「어나더 마인드」의 이러한 판매 부진은 '스퀘어라고 반드시 잘 팔리는 게임을 만드는 것은 아니구나'라는 생각을 들게 하였다. 그리고 뭐라고 꼭 집어서 말할 수는 없지만 앞으로 나올 게임들 중에도 이렇게 잘 안 팔리는 게임이 나올 가능성을 배제할 수는 없는 것이다.

들리는 말에 의하면 스퀘어는 몇달 전에 스퀘어USA의 LA 스튜디오에 있던 개발진의 상당수를 퇴사시켰다고 한다. 이외에도 내부 작업을 경비가 훨씬 적게 드는 외주 작업쪽으로 돌리는 사례가 많아졌는데 이러한 예는 스퀘어가 자사의 디지털 영화 「파이널 판타지 무비」의 일부 작업을 국내 모 게임업체에 의뢰한 것을 보면 잘 알 수 있다. 이렇듯 인원을 대폭 줄이고 외주 작업을 늘리는 이유는 아무래도 인건비 등의 경비가 너무 많이 들어가서 그런 것이 아닌가 싶다. 실제로 스퀘어의 사원에 대한 대우는 타 업체와 비교할 수 없을 만큼 좋다. 높은 급료를 주는 것은 물론 게임 개발이 끝나면 개발진들에게 상당기간의 유급 휴가(「FFⅧ」의 개발진들은 3개월의 유급휴가를 받았다는 얘기가 있다)를 주기도 한다. 하지만 98년에 들어와서는 「패러사이트 이브(약99만개)」와 「제노기어스(약89만개)를 제외하고는 성공을 거둔 게임이 없었기 때문에 경상 이익이 적자로 돌아섰다. 이렇듯 적자가 났는데 나가는 돈은 그대로이다 보니 이를 줄이기 위해서 어쩔 수 없이 인원을 감축하게 된 것이라고 생각할 수 있다. 그러나 이러한 정책은 단기적으로 봤을 때는 긍정적인 효과가 있지만 장기적으로 봤을 때는 자칫 유능한 고급 인력을 잃어버리는 결과를 초래할 수 있는 것이다.

최근 스퀘어 사장 타케치 토모유키가 한 포럼에 나와서 밝히기를 스퀘어가 98년에는 조금 부진하기는 했지만 지난 12월 23일에 발매된 「초코보의 이상한 던전 2」, 올 2월경에 발매될 「FFⅧ」 그리고 올 봄에 발매될 「사가 프론티어 2」를 통해 약 480만개이상의 판매량을 올릴 것이라고 호언장담(?)했다. 개인적인 생각으로도 스퀘어가 이 3가지 타이틀로 엄청난 성공을 거둘 수 있을 것이라고 본다. 그러나 이처럼 많은 소프트를 판매한다고 할 지라도 근본적인 문제점을 개선하지 않는다면 더이상의 발전은 없을 것이다. 그리고 위에서 언급한 영국의 예처럼 지난 날의 영광을 추억으로나마 떠올리는 초라한 신세가 될 지도 모르는 것이다.

에뮬게임, 한글화 방법에서 플레이까지

한글로 즐기는 에뮬게임

훈민정음

최근 폭발적인 인기를 누리며 게임 매니아들에게 사랑을 받고 있는 '에뮬레이터'.
이제 에뮬화되는 게임도 옛 고전 게임을 넘어 최신 아케이드 게임에 이르기까지 많은 게임 매니아들에게 감동을 주고 또 하나의 게임문화로서 자리잡고 있다.
그러나 이런 흥미로운 이야기 거리 말고도 에뮬레이터로는 이전 게임기로는 전혀 경험하지 못한 많은 일들을 접해볼 수 있다. 과연 당신은 단지 어린 시절 부모님의 감시망을 피해 즐겼던 추억을 꺼내 보려함이거나, 아니면 최신 아케이드 게임을 가정이란 나만의 공간 안에서 짜릿한 쾌감(?)을 맛보기 위해 에뮬레이터를 구동하는 것은 아닌지 ?
전자의 모습이든, 후자의 모습이든 이것만이 에뮬레이터의 전부는 아니다. 이번 호 파워에서는 에뮬레이터의 또 다른 모습인 에뮬레이터 게임의 한글화에 대하여 알아보았다.

■필자 : 최승진(나우누리 ELF동)

한글화! 그것은 에뮬레이터의 또 다른 모습!

게임을 하게 되면 누구나 한 번쯤 갖게 되는 소망이 있다. 바로 명작게임들을 우리말로 플레이하는 것이다. 게임의 효시라고 할 수 있는 「인베이더」를 시작으로 불붙게 된 우리의 게임문화는 나름대로의 발전과 함께 꾸준한 성장을 계속하여 왔다. 그러나 이러한 성장에도 불구하고 국내의 비디오게임 시장은 대부분 철저한 수입(?)에만 의존하며 아무런 여과과정 없이 공급되고 있고, 유저들은 게임에 대한 내용과 배경 등을 전혀 이해하지 못한 상태에서 감(感)에 의한 일방적인 게임진행으로 엔딩을 보는 것에 만족하고 있는 형편이다.

그리하여 대다수의 게임들을 매뉴얼에 의존하거나 자신만의 일방적인 감으로 클리어하곤 해 정작 중요한 감정이입이라든지 배경이나 내용의 이해는 소홀해질 수밖에 없었기 때문에, 게이머들이 우리말로 처리된 게임을 간절히 요구하게 된 것이다. 하지만 에뮬레이터에선 독자적인 한글화 작업을 통해 아쉬우나마 달랠 수 있으며 게 중에는 훌륭하게 처리된 한글화 게임도 많이 있다.

한글화 작업은 '폰트수정' → '폰트번호(타일번호) 알기' → '한글화 시작'이라는 큰 줄기로 이루어져 있으며 이는 상당한 노력과 인내를 갖는 고된 작업이다. 한글화 팀이나 사람들은 국내 통신망의 에뮬레이터 동호회 내 한글화 소모임과 인터넷상의 한글화 사이트에서 현재까지도 활발한 활동을 하고 있다.

실행방법

이제 게임을 한글로 게임을 즐기기 위해 직접 패치해 보자. '패치'란 프로그램에 존재하는 버그를 수정하거나 기능을 변경하기 위해 프로그램을 약간 수정한 것을 뜻하는 말로서 한글 패치는 크게 패치파일을 사용하는 경우와 직접 유틸을 이용하여 패치하는 2가지의 경우로 크게 나뉘어 진다. 여기서는 직접 유틸들을 이용하여 패치해 본다.

■한글 패치하는 방법

ips.exe가 있는 디렉토리에 패치시킬 파일과 패치시켜 주는 파일을 같이 두고 ips〔패치시킬 파일〕.(smc, sfc, fig) 〔패치 시켜주는 파일〕.ips를 입력해 주면 된다.

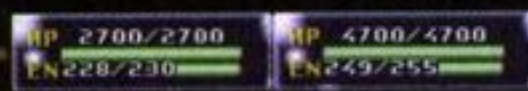
이때 ips.exe는 한글 패치를 패치시켜 주는 유틸이다.

한글화된 에뮬 게임 퍼펙트 리스트

「파이널 판타지 6」, 「4차 로봇대전」 등 많은 에뮬 게임들이 한글화되고 있다. 이들은 많은 버전 업을 통해 더욱 완벽한 모습으로 우리 앞에 나타나고 있으며 현재 한글화하기 위해 기획 단계에 있는 게임들도 많이 있다. 여기서는 한글화가 이루어진 모든 패

열혈 게이머로서 「4차 로봇대전」을 모르는 사람이 있을까?

CAPCOM의 명작 RPG 「브레스 오브 파이어 2(사명의 아들편)」. 한글 패치로 완성도는 70%에 이른다

치를 공개한다. 그러나 알아둬야 할 것은 여기 있는 모든 패치가 70~90%에 육박하는 완성도를 가진 것은 아니라는 것이다.

「4차 로봇대전」은 현재 65%의 한글화를 보이고 있다

RPG의 영원한 명작 「파이널 판타지 6」, 99%라는 높은 완성도로 한글화됐다

「파이널 판타지 6」를 99% 한글화하여 주목을 받았던 드림팀의 「로맨싱 사가 2」를 패치했다. 역시 한글 패치의 완성도는 「브레스 오브 파이어」와 같은 70%에 이른다

음울한 분위기, 나만의 개성적인 반처 개발 등으로 인기몰이를 단단히 했던 「프론트 미션」도 70%의 한글화가 이뤄져 있다

하이텔/키텔에서 내놓은 「슬레이어즈」 95% 한글화 패치

게임 시작시의 메사이어 로고를 제외하고는 모든 부분이 한글화로 이뤄진 「발켄」. 완성도는 99%

슈퍼겜보이의 후반부 시절에 주목받았던 「트레저 헌터-G」. 그러나 맛배기 패치와 문맥만 약간 다를 뿐이라는 개발자의 말처럼 아직은 도입만 패치가 됐다. 완성도는 2%

그 밖의 한글화 게임 리스트

게임이름	장르	파일명
파이널 판타지 5	RPG	ff5e-h.ips
드래곤 볼 Z 초오공전	RPG	dg-beta3.arj
테일즈 오브 판타지아	RPG	topyesno.ips
라이브 어 라이브	RPG	live-h.ips
SD건담X	전략시뮬레이션	sdgd-x.ips
파이팅 일레븐	스포츠	flworld.zip
드래곤 퀘스트 1, 2	RPG	dq3h2.ips
드래곤 퀘스트 3	RPG	dq3h2.ips
드래곤 퀘스트 6	RPG	dq6hanl.zip
빨간 망토 차차	RPG	c.ips
크로노 트리거	액션RPG	cropon12.rar
성검 전설 2	액션RPG	manna.arj
성검 전설 3	액션RPG	sword3-h.zip
도키메키 메모리얼	연애시뮬레이션	tokimeki.rar
배틀 로봇 열전	시뮬레이션	brobot.ips
캡틴 쯔바사 3	스포츠 시뮬레이션	cap3.ips
멜판드 스토리즈	액션RPG	melfand.arj
천지창조	RPG	tenchi.ips
러싱 비트수라	액션	rbeat.arj
세일러 문	RPG	RPG smrpg-h.ips
전지무용	시뮬RPG	aa.ips

빈 수레가 요란하다는 말을 언제나 몸으로 실천하는 로봇대전의 히로인 아슈라 남작. 한글화된 그의 말에서 처절함이 느껴진다

마치며..

현재 나온 모든 한글 패치가 완벽하지는 않다. 패치에 따라 기본적인 메뉴만 한글화된 것이 있기도 하고, 일본말의 음운만 따라 패치한 것도 있다. 그러나 이런 그들을 탓하거나 원망할 수 없는 것은, 그들이 사적인 이윤이나 요행을 추구하기 위해 패치 작업을 하는 것이 아니라 단순히 게임을 좋아해서 많은 사람들이 즐겁게 게임하길 바라는 소박한 마음을 가지고 있기 때문이다. 지금도 어디선가 묵묵히 패치 작업을 하고 있을 그들에게 작은 고마움을 전하면 어떨까?

어쩌면 그들은 먼 훗날 자신이 만든 게임을 외국사람들이 자기 나라 말로 된 패치를 사용하는 그날을 꿈꾸며 작업하고 있을지도 모른다. P

에뮬 한글화 관련 동호회/홈페이지

[통신]

나우누리 ELF(GO PGF)

천리안 COMGO

하이텔/키텔 에뮬레이터 동호회

[인터넷]

Dream team
www2.nownuri.net/user/k/kyk071.html / FF 6, 로맨싱 사가 2

E.G.T.K / myhome.netsgo.com/cgnia / SFC 에뮬 한글화 패치 파일 등 종합 사이트

SIDE3 / www2.nownuri.net / user/c/creature.html / 제 4차 슈퍼로봇대전

미국 코믹 만화풍의 액션 게임

사이버 오그

스퀘어가 광대한 우주를 배경으로 펼쳐지는 3D액션 게임 「사이버 오그」를 발표했다. SF적인 요소가 상당히 강한 이 게임은 미국 코믹 만화 스타일의 독특한 캐릭터 디자인과 스퀘어의 뛰어난 게임제작 기법이 결합되어 상당히 뛰어난 작품이 될 것으로 보인다.

▶제작사: 스퀘어 ▶장 르: 액션
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

스퀘어가 펼치는 장대한 스페이스 오페라

22세기 중반, 워프항법(초광고속법)의 개발에 의해 거대한 공간과 시간의 벽이 허물어지자 혹성간의 교류가 시작되었다. 이러한 교류는 점차 확대되어 23세기초에는 태양계 제 3혹성인 지구를 포함한 모든 혹성들에 의해 '제노연방'이 결성되었다. 연방정부는 우주조사국을 설립하고 그 조사 범위를 미지의 영역에까지 확대한다.

지구력 2312년, 순조롭게 조사 영역을 확대해나가던 연방에 불길한 소식이 전해졌다. 그것은 우호조약을 체결하기 위해 연방으로 향하던 혹성 라뮤레스의 친선대사의 우주함이 연방 영역내 Z3지구에서 갑자기 연락이 두절되었다는 것이다. 이에 연방우주조사국은 Z3지구 보안국과 합동으로 조사에 들어갔다. Z3지구에서 선발된 조사관은 3명. 그 중에는 유일한 지구인인 T·J도 포함되어 있었다. 선발된 3명의 조사관은 최신형 우주조사함 제네시스호를 타고 친선대사의 우주함이 사라진 지점으로 향하는데….

행방불명된 친선대사의 우주함. 3명의 주인공은 진상규명을 그곳으로 향하고…

3명의 주인공을 교체하면서 게임을 진행

플레이어는 3명의 주인공을 적절히 교체해가면서 각 에리어의 임무를 클리어해야 한다. 이를 위해서 에리어내에는 주인공을 교체할 수 있는 포인트가 준비되어 있다. 각 에리어에는 입체 구조로 이루어진 '액션 맵'이라고 하는 3D던전이 펼쳐져 있다. 200개가 넘는 이 액션 맵에는 보스를 무찌르거나 아이템을 입수하는 등의 클리어 조건이 각기 설정되어 있는데 이 클리어 조건을 만족시키지 않으면 다음 액션 맵으로 결코 진행할 수 없다. 액션 맵내에는 특정 캐릭터가 아니면 진입할 수 없는 장소도 있으므로 캐릭터의 개별 특성을 살리면서 던전의 장치와 수수께끼를 풀어 나가야 한다.

고저차가 있는 액션 맵에는 여러 가지 장치와 함정 등이 설치되어 있다

에리어에 따라서 특정 능력이 요구되는 장소도 있다

전투중에는 R온 버튼으로 공격목표를 고정하여 격투나 무기 공격을 가한다

각 에리어마다 특성이 다르기 때문에 캐릭터의 선택이 아주 중요!

오토 맵핑 등의 서포트 기능도 지원된다

주인공마다 비행이나 벽 파괴 능력 등의 특수능력을 가지고 있다

각기 특성이 다른 주인공들의 무기

플레이어가 조작하게 될 3명의 캐릭터는 각자 특성이 다른 공격무기를 소지하고 있다. T·J의 총화기, 기간테의 오른손 장착 무기, 포시스의 폭탄류 등이 바로 그것인데 이러한 무기 중에는 점차 파워업되거나 합성이 가능한 종류도 있는 듯하다.

T·J 머신건

T·J가 초기에 장비하는 무기.

3명의 주인공 캐릭터

T·J

■종족 타입: 테양계 지구 ■성별: 남
■나이: 22세 ■특수공격: 커스텀 건

제네시스호 승무원 중에서 유일한 지구인. 안보국에 들어간 지 2년밖에 안된 신참 조사관이지만 의욕과 실력을 인정받아 조사관 멤버로 전격 발탁된다. 사람에게 간섭받거나 자신의 페이스가 흐트러지는 것을 싫어하지만 한편으로는 지구에 남아있는 가족을 항상 염려하고 있다. 격투술이 뛰어나면서도 Z3지구에서 1, 2위를 다툴 정도의 총솜씨를 자랑한다. 스텔스 장비를 장착하고 있어서 모습을 감춘 채 행동할 수 있다

포시스(FOSIS)

■종족 타입: 캄비오계 메타몰 (CAMBIO METAMOL)
■성별: 없음
■나이: 56세
■특수공격: 폭탄

다른 메타몰인과 마찬가지로 감정을 거의 가지고 있지 않으며 합리적인 행동으로 임무를 수행한다. 원래는 제노연방군 소속이었지만 보안국 관계자의 요청에 따라 Z3지구의 보안 총괄자가 된다. 움직임이 날세고 화려하며 비행 능력을 가지고 있다. 폭탄을 사용한 공격이 특기

기간테(GIGANTE)

■종족 타입: 미스라계 에놀메 (MISURA ENORME)
■성별: 남 ■나이: 26세
■특수공격: 어태치먼트 암

거대한 체구와 괴력을 자랑하는 에놀메인. 수송선의 자재 운반원을 거쳐 에놀메인로서는 최초로 우주조사국 승무원이 되었다. 행동은 둔하지만 펀치는 가공할 만한 파괴력을 지니고 있다. 오른손에 장비하고 있는 특수무기를 사용한 공격이 특기이다

T·J 바나

적에게 화염을 발사해서 태워버리는 무기.

기간테 오라펀치

기간테가 초기에 장비하는 무기. 에너지를 모은 다음, 대시하면서 적을 때려서 날려버린다.

철구

철구는 멀리 떨어져 있는 적에 대해서 원격공격을 할 수 있다. 적이 여러 명일 경우에는 철구를 멀리 던져서 선제공격을 가한다

포시스 리모트 봄

원격조정으로 폭파시킬 수 있는 폭탄. 적 근처에 설치한 후 폭탄의 효과 범위에서 재빨리 이탈하여 스위치를 누르면 탄이 터진다.

주인공과 대적하는 우주인 발곤

핏티

몸이 커서 행동은 느리지만 공격력이 상당히 높다. 평소에는 엑선 맵 주위를 배회하다가 플레이어를 발견하면 덤벼드는데 이때 직접공격을 아주 주의해야 한다.

시드로이드

발곤에서는 좀처럼 보기 힘든 여성 타입의 몬스터로 비행형과 보행형의 2가지 타입이 존재한다

크리처

얼굴에 크기가 다른 4개의 입과 어깨에 큰 2개의 눈이 달린 흉악한 몬스터. 날카로운 이빨과 발톱으로 적을 베어버린다

모체스

발곤의 병기 연구원으로 틈만 나면 열심히 병기를 연구한다. 전투중에는 패닉상태가 되어 가지고 있는 총을 마구 난사한다

주인공을 도와주는 네비게이터

이 게임에는 주인공의 모험을 도와주는 퓨와 마이크라는 두 명의 네비게이터가 존재한다. 이들은 각 던전의 목적과 힌트 등 유용한 정보를 메일로 보내주는데 이러한 정보를 통해서 초보자라도 흥미진지한 플레이를 가능하게 해준다.

네비게이터로부터 정보를 수신하면 'New Mail' 문자가 표시된다.

네비게이터가 보내준 정보는 언제든지 다시 살펴볼 수 있다

마이크

귀여운 원숭이처럼 보이지만 과거에 수많은 상을 수여받은 바 있는 30대의 천재 과학자이다. 메일 전송을 보조하는 서포트 역할을 한다

퓨우

의사와 네비게이터를 겸임하고 있는 우르 혹성 출신의 여성이다. 언뜻 보기에도 냉정한 판단력을 가지고 있는 듯하다

다시 대망의 우주로 날아오른다!

우주전함 야마토 -떠오르는 별 이스칸탈-

우리 나라에서는 「날아라 태극전함 V호」라는 제목으로 TV방영되었던 마쓰모토 레이지 원작의 「우주전함 야마토」가 플스용 시뮬레이션 게임으로 등장한다. 야마토라는 것은 원래 태평양전쟁에서 활약했던 일본 해군의 초대형 전함으로 왠지 군국주의적인 느낌이 들기는 하지만 게임으로서는 상당히 기대가 되는 작품이다.

▶제작사: 반다이 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 99년 2월 예정 ▶발매가: 6,800엔

불멸의 우주전함 야마토가 플스용으로 등장!

서기 2199년, 인류는 지구 침략을 꾀하던 가미라스 별의 공격을 받아 멸망할 위기에 처한다.

지구에는 그들의 위성폭탄 공격에 의해 방사능이 퍼지고 그 오염이 인류가 피신하고 있던 지하도시까지 퍼진다. 그러던 어느날 지구로부터 14만 8천광년 떨어진 마젤란 성운에 있는 혹성 이스칸탈의 여왕 스타샤로부터 구원의 손길이 전해진다. 그것은 바로 이스칸탈 별까지 오면 방사능을 제거할 수 있는 코스모 크리너-D를 건네주겠다는 것이다. 이 한가닥 희망에 의지한 인류는 스타샤가 보내준 파동 엔진의 설계도를 기본으로 우주전함 야마토를 건조한다. 그리고 미지의 항해를 떠나게 되는데….

야마토의 항해는 스타샤의 메시지를 받은 것에서부터 시작된다

수많은 고난을 극복하면서 이스칸탈로 향하는 야마토

야마토의 중추기능을 맡는 제 1 함교가 게임의 주요 무대가 된다

3D 폴리곤으로 재현되는 그래픽

플스용 「우주전함 야마토」에서 눈길을 끄는 것은 3D 폴리곤으로 재현된 야마토의 위용이다. 원작의 자료를 기본으로 충실하게 재현되었기 때문에 애니메이션 이상의 사실감을 느낄 수 있다. 또한 주인공을 비롯한 모든 승무원 역시 3D로 표현되어 보다 드라마틱한 스토리를 즐길 수 있게 해준다.

3D로 재현된 야마토를 다양한 각도에서 돌려볼 수 있다

레이저나 미사일이 난무하는 다이나믹한 함대전도 3D로 표현

승무원 역시 3D로 재현되어 부드러운 움직임을 보여준다

실시간으로 전개되는 게임 시스템

「우주전함 야마토」의 최대 매력은 다양한 성격과 개성을 지닌 승무원들과 그들이 만들어가는 인간 드라마이다. 이 게임에서는 이러한 매력을 최대한 살리기 위해 플레이어가 실시간으로 승무원들에게 지시를 내려 각 포지션에 배치시키는 것으로 게임이 전개되는 시스템을 채택하고 있다. 가미라스 군의 엄습, 함내에서의 고장과 부상자의 발생 등 시시각각 변화하는 상황에 대응하여 올바른 지시를 내릴 수 있는 판단력이 요구되는 것이다.

각 승무원에 대한 지시는 캐릭터의 얼굴을 아이콘으로 사용하는 링 커맨드로 이루어진다

이동시에는 자동적으로 적함과 싸워야할 경우도 발생한다

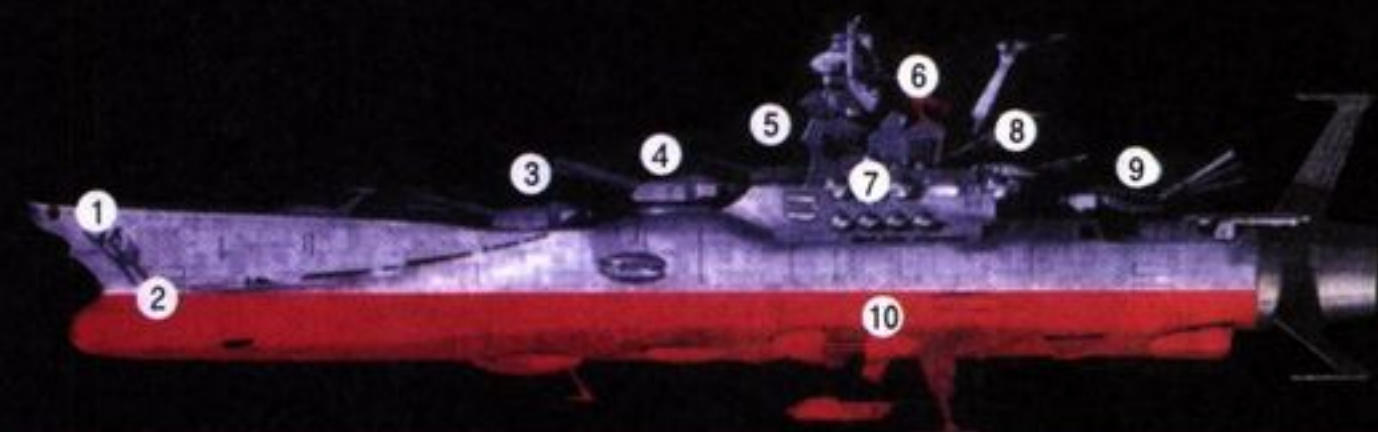
부상당한 승무원의 치료나 함선의 수리 등 전투 후의 처리도 중요한 임무이다

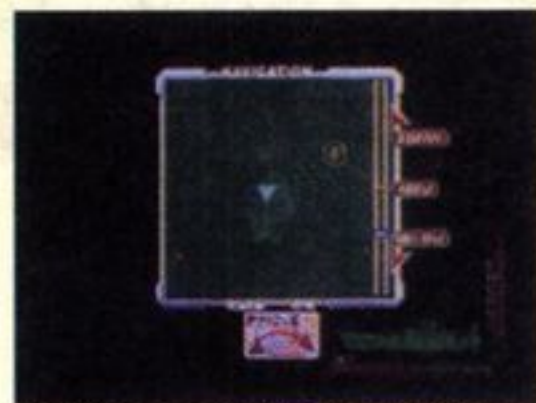
전투시의 행동

이 게임의 전투에서 중요한 포인트는 플레이어가 지휘관으로서 전황의 행방을 파악하고 적의 출현에 대해서 임기응변적인 행동을 취하는 것이다. 적이 전함이라면 승무원들에게 공격과 이동을 명령하면 되지만 상대가 함재기를 탑재한 항모일 경우에는 이에 대한 또다른 대처가 필요하다.

유리한 포지션으로 이동하는 것이 중요

적의 전함 등을 상대하는 경우에

야마토의 주요병기 설명

① 마동포
② 우주어뢰
③ 제1주포
④ 제2주포
⑤ 제1부포
⑥ 미사일
⑦ 좌우현 대공기총
⑧ 제2부포
⑨ 제3주포
⑩ 좌우현 하단어뢰

아주 중요한 것이 함의 조작이다. 이 게임에서는 전투시 함선을 평면 이동뿐만 아니라 위아래로 이동시킬 수도 있다. 즉 야마토를 적 아래쪽으로 향하게 하여 적의 사각지대에서 포격을 가할 수도 있다는 것이다. 또한 그 장소에서 야마토의 방향을 바꾸거나 적이 포격을 가했을 때 재빨리 평행이동시킬 수도 있다.

레이더의 오른쪽에 있는 게이지가 야마토의 상하 방향에 대한 위치를 표시하고 있다

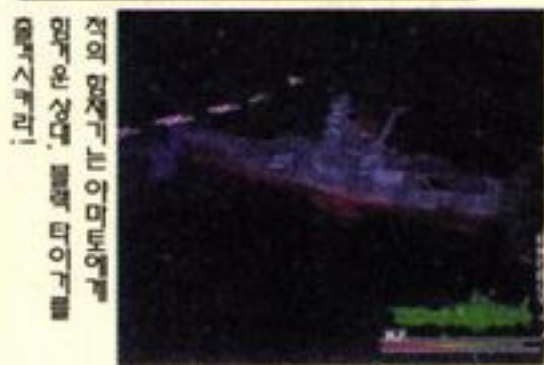
적함과 엇갈렸을 경우에는 재빨리 방향을 전환해서 함선의 머리를 상대에게 향하게 한다

적의 포격을 재빨리 감지하여 긴급회피!

적 함재기는 블랙타이거로 상대

적 전함에게는 상당히 강한 야마토이지만 적의 함대에서 발진한 함재기에게는 상당히 약하다. 적의 함재기는 야마토에 비해서 기동력이 높은데다가 치고 빠지는 공격을 반복하기 때문이다. 이럴 때에 등장하는 것이 바로 블랙 타이거 편대로 가오리에게 명령을 내려서 부대를 출격시키면 적기를 무찌를 수 있다.

야마토 주위에 적 함재기가 출현했다!

적의 함재기는 야마토에게 힘겨운 상대. 블랙 타이거를 출격시켜라!

적 병사와의 백병전

어떤 특정 시나리오에서는 야마토의 승무원들과 가미라스 병사와의 숨막히는 백병전이 전개되기도 한다. 필사적으로 공격해오는 적 병사를 코스모 건으로 응전하는 총격전은 함대전과 또다른 재미와 긴장감을 더해준다.

백병전에서는 몇 명의 승무원이 한 팀이 되어 적 병사와 싸우면서 목적지로 향하게 된다

함선의 운영에 대해서

피해를 입은 함선의 수리

엔진이 손상되면 운항속도가, 포탑의 경우에는 공격력이 저하되는 등의 문제가 발생하게 된다. 이때 손상을 입은 부분을 곧바로 수리하여 어떤 상황에서도 대처할 수 있도록 해야 한다.

수리를 담당하는 사람 숫자에 따라서 스피드도 변화한다

소비한 탄약이나 병기의 생산

전투시에 소모된 탄약이나 함재기는 자체 생산으로 보충해야 한다. 아무리 무적을 자랑하는 장비를 갖춘 야마토라고 할 지라도 공격병기가 없이는 결코 승리할 수 없는 것이다. 전투가 끝나면 남은 함재기 수와 탄약 수를 반드시 체크하자!

전투에서 잃은 코스모 제로나 블랙 타이거도 생산할 수 있다.

전투에서 부상당한 승무원의 치료

치열한 전투에서 부상당한 승무원은 의무실에서 집중적으로 치료를 해야 한다. 만일 상처를 치료하지 않으면 나중의 전투에서 적절한 행동을 취하지 않는 위기에 처할 수도 있다. 이러한 치료는 함선 운영의 중요한 요소중의 하나이다.

치료실에 사토 선생, 아나라이더, 유키 세 사람이 있으면 치료를 할 수 있다

항행에 대해서

항로의 설정

항법 담당을 불러내서 '목적지 설정'을 선택하면 화면 위쪽에 맵이 표시된다. 맵상에 성운이나 항성 등이 나타나면 그 사이로 야마토의 루트를 결정한다. 여기서 주의할 점은 맵에 흩어져 있는 위성이나 혹성의 존재이다. 또한 간혹 아이템이 발견되는 경우가 있으므로 주변을 탐색하는 것이 좋다.

진행 항로를 잡는 것은 플레이어의 선택!

목적 장소로 야마토를 보내면 조사를 시작한다

PLAY STATION

역사의 흐름을 만들어간다

사가 프론티어 2

100년의 전쟁 역사를 드라마틱한 스토리로 엮어나가는 스퀘어의 대작 RPG「사가 프론티어 2」. 이번 호에서는 규스타브의 인간관계에 대한 내용과 2명의 새로운 캐릭터인 필리프와 캘빈을 공개하고 변경된 전투 시스템에 대해서 알아보기로 한다.

▶제작사: 스퀘어 ▶장 르: RPG
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

주인공 규스타브의 인간 관계를 규명

왕국에서 추방되어 방랑생활을 하던 규스타브를 돌봐준 사람은 '야데'라는 소국을 다스리고 있던 백작이었다. 한편 그의 아들인 캘빈은 신분이나 가문으로 사람을 차별하지 않기 때문에 멸시받는 술불능자인 규스타브를 대등한 친구로 대해 주었고 결국 두사람은 절친한 친구사이가 된다.

캘빈은 모든 사람들의 신뢰를 얻고 있는 귀공자이다

도적에게 사로잡힌 프린을 구출하려는 규스타브와 캘빈

규스타브를 바로 잡아준 어머니, 소피아

왕국에서 쫓겨난 규스타브는 술불능자라는 열등감과 왕족이라는 자긍심 사이에서 갈등하면서 점차 비굴하고 난폭한 성격을 가지게 된다. 이러한 규스타브를 사랑으로 잡아준 것은 바로 그의 어머니인 소피였다. 만일 그녀가 없었다면 규스타브는 큰 일을 이루지도 못한 채 거리를 떠도는 불량배로 전락했을 지도 모른다.

화단을 마구 망가뜨리면서 프린에게도 해보라고 권하는 규스타브

이러한 규스타브의 행동을 소피가 조용히 타이른다

또 한명의 술불능자, 프린

그류겔이라는 남쪽 대륙의 가난한 집에서 태어난 프린은 선천적으로 술의 힘이 약해서 어릴 때부터 괴롭힘을 당해왔다. 그류겔로 이주해온 규스타브를 만나고부터는 그의 부하가 되지만 이번에는 규스타브에게 괴롭힘을 당하는 신세가 된다.

규스타브와 프린은 어릴적부터 알고 지내던 사이

규스타브에게 괴롭힘을 당해도 꼬봉(?)역할을 계속하는 프린

또다른 시나리오의 주인공, 윌

윌은 규스타브의 시나리오가 아닌 윌의 시나리오에 등장하는 주인공으로 쿠웰을 채굴하는 것을 생업으로 삼는 디가이다. 규스타브의 시나리오가 역사의 흐름을 만드는 사람들의 이야기라고 한다면 윌의 시나리오는 평범한 한 모험가의 이야기라고 할 수 있다.

역사적인 색깔이 강한 규스타브의 시나리오와는 분위기가 완전히 다르다

윌도 규스타브와 같은 시대를 살고 있기 때문에 각자의 행동이 서로에게 영향을 끼칠 수도 있다

무거운 내용의 규스타브의 시나리오와는 달리 윌의 시나리오는 가벼운 내용인 듯 하다

전투시 역할을 분담하는 롤 시스템

포메이션을 짜서 아군 전체의 전투 방침을 결정할 수 있었던 「사가」시리즈의 '진형'. 이번 시리즈에서는 이를 더욱 진화시킨 시스템인 '롤'을 채택하여 전투시 아군 캐릭터 개개인에게 공격중시나 회복 등의 역할을 설정해서 분담시킬 수 있다.

PLAY STATION

쿠웰(QUELL)이란?

쿠웰은 술의 힘인 애니마를 끌어내기 위한 도구인 '툴'의 원형이 되는 존재이다. 쿠웰에는 불을 일으키는 쿠웰, 땅을 파는 쿠웰 등 다양한 종류가 있지만 실제로는 사용법을 모르는 것이 대부분이다. 그 성능은 도구와 비교할 수 없을 정도로 강력하여 권력 수단으로 사용된 시대도 있었다. 윌을 비롯한 디가들이 쿠웰을 채굴하려고 하지만 그다지 잘 발견되지 않는다.

열심히 쿠웰을 찾아나서는 윌. 이 세계에서 쿠웰은 엄청난 가치를 지니고 있다

새로운 2명의 등장 캐릭터

필리프 (1222~1255)

규스타브 12세와 소피 사이에서 태어난 둘째 왕자로 실질적인 왕위 계승자. 부모로부터 술의 본질을 계승받아 왕족에 어울리는 우수한 술사로 성장했다. 17살 때 어머니가 죽자, 눌 후국과의 관계를 악화될 것을 염려한 규스타브 12세에 의해서 후국의 통치자로 즉위한다. 냉정한 정치가로서의 기질을 몸에 지니고 있으며 형인 규스타브에게 원한을 가지고 있다

캘빈 (1221~1292)

야데라는 소국을 다스리는 백작의 아들로 규스타브의 영원한 친구이다. 귀족으로서 갖추어야 할 기품과 우아함, 고결함을 지니고 있어서 모두에게 신뢰를 얻고 있다. 하지만 정략과 임기응변에 뛰어나지 않다는 약점을 가지고 있다

캐릭터에게 툴을 설정시키면 각 캐릭터에 맞춰서 스테이터스가 변화한다

툴은 연휴 성공률에 큰 영향을 끼치는 요소가 된다

공격순서를 설정할 수 있는 행동 순서

전작에서는 연휴를 조합할 때 아군의 행동 순서를 기억해야 할 필요가 있었지만 이 게임에서는 연휴 공격시 아군의 행동순서를 플레이어가 임의대로 설정할 수 있다. 기의 조합이나 순서 패턴을 자유롭게 시험해볼 수 있기 때문에 연휴의 조합이 보다 쉬워지는 것이다. 단, 적의 공격이 끼어들어오면 그 순서가 도중에 끊어져 버린다.

설정한 행동순서를 기억해두고 기의 조합을 시험해볼 수 있다

적의 공격을 도중에 잘 막으면 5연속의 연휴도 가능

연휴 조합에 성공했다!

스테이터스 화면 해설

① 기본 패러미터

기본 패러미터는 전작과 마찬가지로 HP, LP, WP, JP의 4종류로 나뉘어진다. 그 중에서 LP에 새로운 2가지 용도가 추가되었다. 첫째, WP, JP가 완전이 바닥나서 기나 술을 사용할 수 없게 되었을 때 LP를 사용해서 보충할 수 있다. 둘째, 전투가 시작하기 직전에 HP가 감소되어 있는 캐릭터가 있으면 자신의 LP를 1개 사용하여 완전회복시켜줄 수 있다.

② 장비

장비란에는 2개의 무기와 4개의 방어구를 장비할 수 있는 듯이다. 이 게임에서는 철제이외의 무기, 방패, 갑옷에는 내구도가 설정되어 있고 나무나 돌로 만들어진 장비품은 소모되기 때문에 주의해야 한다. 또한 무기에는 계통마다 유효한 사정거리가 설정된다. 체술은 장거리, 검이나 도끼는 중거리, 활은 초장거리에 있는 적에게 가장 큰 대미지를 줄 수 있다

③ 무기, 술의 스킬

이번 시리즈에서는 「로맨싱 사가」시리즈의 스킬 시스템이 도입된다. 무기에는 계통마다, 술에는 속성마다 레벨이 설정되어 있으며 사용할 때마다 레벨이 올라간다. 스킬은 총 12종류로 화면의 왼쪽 6개는 무기의 스킬이고 나머지 6개는 술의 스킬이다. 술의 스킬 중에는 특수한 종류도 몇 가지가 있다

④ 무기, 방어구의 비축

이곳에는 파티가 비축하고 있는 장비품들이 한눈에 표시된다. 철제 장비품을 몸에 장착하는 것은 규스타브처럼 술의 힘을 가지지 않은 사람이라고 생각되므로 술의 힘을 가진 캐릭터가 동료로 있을 때에는 무기나 방어구가 부서질 경우를 대비해서 장비품을 비축해두어야 한다. 일반적으로 사용되고 있는 장비품은 전문 직인로부터 조달할 수 있다

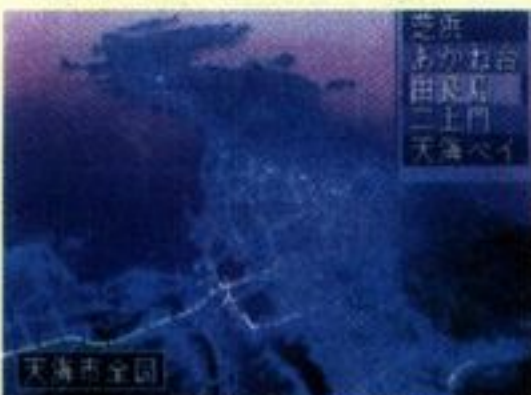
플스용으로 등장하는 아틀라스의 역작

데빌서머너 소울해커즈

아틀라스의 RPG중에서 가장 뛰어난 작품이라는 평가를 받았던 「데빌서머너 소울해커즈」가 플스용으로 등장한다. 새턴용을 그대로 이식하는 것이 아니라 새로운 이벤트와 미니 게임의 추가, 포켓 스테이션 지원 기능 등 새턴용에는 볼 수 없었던 플스용만의 오리지널 요소를 더하여 게임의 재미를 한층 더해줄 것이다.

▶제작사: 아틀라스 ▶장 르: RPG
▶발매일: 99년 8월 예정 ▶발매가: 미정

플스용 소울해커즈 화면 대공개

게임의 무대는 정보 네트워크 모델 도시로 지정되어 민간기업인 알곤사에 의해 네트워크화가 진행되고 있는 '천해(天海)시'. 주인공은 그 천해시를 근거지로 삼고 있는 해커 집단 '스프키즈'에 소속되어 있다. 어느 날, 가상세계 '패러다임 X'의 제어용 라이센스를 해킹을 통해 입수한 주인공은 동시에 수수께끼의 건 타입의 컴퓨터 '검프'를 얻게 된다. 그리고 이때부터 기괴한 사건에 계속 휩싸이게 되는데….

게임의 무대가 되는 천해시. 바다를 접한 항구를 가진 해안도시이다

총 타입의 컴퓨터, 검프를 입수한 이후로…

주인공은 기괴한 사건에 휘말리게 된다

게임 시스템에 대한 설명

이 게임은 같은 시리즈인 「페르소나」와 비교했을 때 악마 소환이나 합체 등 전투를 중심으로 변화된 점이 상당히 많다. 여기에서는 이 게임의 기본 기스템에 대해서 알아보기로 한다.

중마와 마법이 난무하는 전투

전투시에는 전후방에 각각 3명씩 총 6명이 참가할 수 있다. 전투시 주인공과 네미사가 소환할 수 있는 중마는 총 4마리로 중마의 능력에 따라 전투의 승패가 결정된다. 플레이어는 소환된 중마들에게 지시를 내려 전투를 유리하게 진행시켜야 한다. 네미사와 중마들은 검과 권총밖에 사용하지 못하는 주인공과는 달리 강력한 마법을 사용할 수 있다.

중마를 소환하지 않고 주인공과 네미사의 힘으로 싸운다는 것은 한마디로 무리!

악마 합체와 검 합체

전투중에는 악마와 대화를 나눌 수 있는데 이때 교섭에 성공하면 중마(仲魔)로 파티에 참가시킬 수 있다. 그리고 그 중마를 합체시켜서 더욱 강력한 중마를 만들어낼 수 있다. 등장하는 악마의 종류는 약 300가지로 각기 속성과 종족이 있다. 합체시킨 악마의 조합에 의해서 새롭게 등장하는 악마는 다채롭게 변화한다. 또한 악마의 마력과 능력을 검에 깃들게 해서 자신만의 강력한 검을 만드는 금단의 기인 '검 합체'도 가능하다.

악마 합체에 뛰어난 능력을 가진 빅토르

총 타입의 PC에서 악마를 합체시킬 수도 있다

업미전의 지하에 살고 있는 검합체사

그의 손을 거치면 보통의 검도 극기 마검으로 변화한다

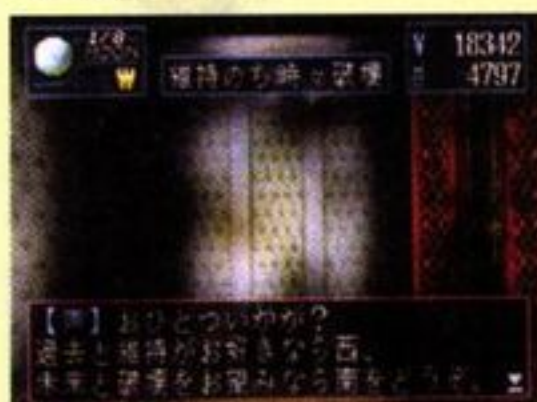
서머너의 필수 휴대품, 검프

검프는 서머너의 필수 휴대품인 컴프(Comp)의 일종으로 악마 소환이외에도 활동기에 있는 위험한 악마와 대화를 나누거나 던전 맵을 자동생성하는 등의 편리한 기능을 가지고 있다. 이러한 기능은 소프트 형태로 공급되며 빈 공간이 남아있는 한 좋아하는 기능을 계속 추가할 수 있다.

시내에는 소프트를 인스톨할 수 있는 터미널이 다수 설치되어 있다

플스용에 새롭게 추가되는 요소들

6개의 엑스트라 던전 추가

플스용에서 새롭게 추가되는 던전은 모두 6개로 그 출현조건이나 난이도는 상당히 높을 것으로 보인다. 이 엑스트라 던전에는 플스용만의 오리지널 요소가 추가되어 특정 장소에서만 얻을 수 있는 아이템도 있는 듯하다.

분기로를 선택해야 하는 던전. 유지와 파괴가 의미하는 것은 무엇일까?

암흑대왕의 혹성(?)이라는 명칭의 던전

던전에서 울리는 목소리의 정체는?

자크 프로스트의 코스프레를 아가씨가 안내해주는 던전P

패러다임 X에 카지노가 출현

플스용 「소울해커즈」에서는 새턴용에는 존재하지 않았던 카지노가 등장한다. 카지노에서 돈을 코인으로 바꾼 다음 대전 포커나 슬롯, 다이즈 게임 등의 미니게임을 플레이할 수 있다. 게임에서 딴 코인은 아이템으로 교환할 수 있는데 그 중에서는 카지노에서만 입수할 수 있는 귀중한 아이템도 있는 듯하다.

대전 포커에서는 게임에 등장하는 캐릭터와 포커로 대전할 수 있다

플래쉬를 가진 플레이어의 승리! 이곳에서 얻은 코인을 아이템으로 교환 가능

포켓 스테이션의 육성 가능

포켓 스테이션에서 악마 유체를 육성한 다음 그 데이터를 플스용 본 게임으로 전송해서 성체의 악마를 중마로 만들 수 있다. 플레이어는 포켓 스테이션상에서 미니 게임을 즐기거나 식사나 수면을 취하게 해서 육성하고 있는 유체를 여러 가지 캐릭터로 키울 수 있다.

포켓 스테이션에서 육성한 유체를 본 게임으로 전송하여 중마로 삼는다

다이제스트 모드 탑재

이 모드에서는 게임을 로드할 때 플레이어가 진행했던 스토리 근처에 있을 경우, 좋아하는 이벤트를 간추린 형태로 다시 볼 수 있다. 이 기능을 통해 스토리를 따라가면서 다시 보고 싶은 장면이나 게임의 흐름을 살펴볼 수 있는 것이다.

이 모드를 사용하면 발생시켰던 이벤트를 언제라도 원하는 때에 다시 볼 수 있다.

다이제스트 모드를 통해서 좋아하는 장면을 다시 돌려볼 수 있다

등장 캐릭터 소개

스프키

스프키즈의 리더. 인상이 좋고 침착냉정한 성격이다. 자타가 공인할 정도로 뛰어난 해킹 능력을 가지고 있다

주인공

플레이어의 분신으로 해커 집단 '스프키즈'의 멤버이다. 총 모양의 컴퓨터 '검프'를 손에 넣어 데빌 서머너가 된다

란치

개성적인 겉모습과는 달리 아주 성실한 타입의 청년. 하드웨어 개조가 특기로 해킹한 정보를 네트워크상에 흘러보내기도 한다

히토미

주인공의 오랜 친구로 스프키즈의 홍일점이다. 자신의 몸에 네미사가 빙의된다

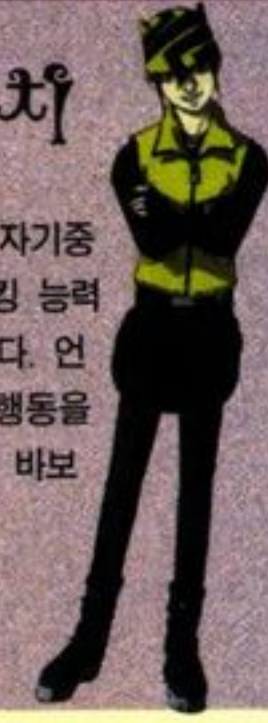
식스

암호 해독에 뛰어난 무기 매니어로 성격이 밝고 호기심이 왕성하다. 네트워크 정보통으로 스키프스의 정보를 주로 수집한다

네미사

히토미에게 빙의한 수수께끼의 존재. 하지만 히토미에게 해를 끼치지는 않으며 주인공에게 적극적으로 협력한다

유이치

어린아이처럼 자기중심적이지만 해킹 능력이 아주 뛰어나다. 언제나 이상한 행동을 해서 식스에게 바보 취급을 당한다

RPG 본래의 재미를 추구한다

웰토브 이스트리아

「웰토브 이스토리아(Weltorv Estleia)」는 '주인공=플레이어 자신'이라는 테마를 바탕으로 주인공을 직접 연기한다는 RPG 본래의 재미를 추구할 수 있는 게임이다. 세밀하게 설정된 가상세계, 치밀한 설정이 가능한 캐릭터 메이크, 수많은 시나리오 피스에서 이루어지는 멀티 스토리를 통해 자신만의 모험 이야기를 창조할 수 있는 것이다.

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: RPG
▶발매일: 99년 2월 예정 ▶발매가: 미정

풍부한 시나리오와 자유도 높은 캐릭터 메이크

이 게임의 최대 특징은 이름이나 성별, 키 등 캐릭터의 상세한 설정을 통해 자신만의 오리지널 캐릭터를 만들 수 있다는 것이다. 또한 자세한 시나리오가 계속 쌓여나가는 멀티 시나리오이기 때문에 오리지널 모험의 내용도 플레이어마다 완전히 달라지게 된다.

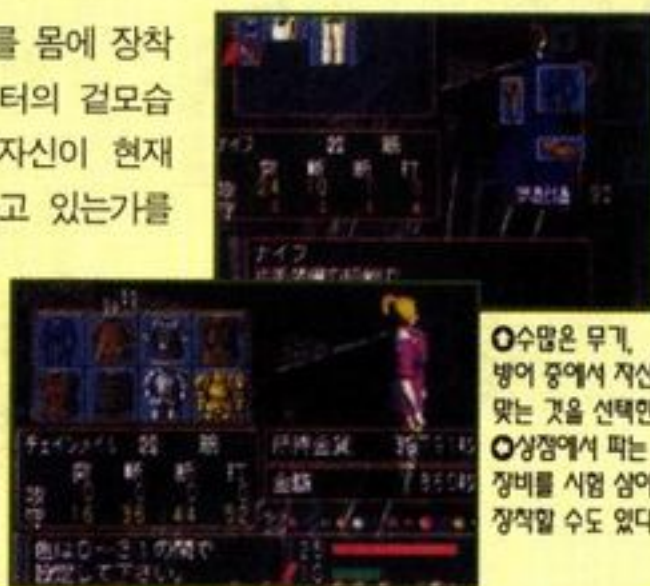
100종류 이상의 시나리오 피스를 통해 자신만의 모험을 펼칠 수 있다

캐릭터의 파라미터를 플레이어 마음대로 설정 가능

3가지의 오리지널 시스템을 탑재

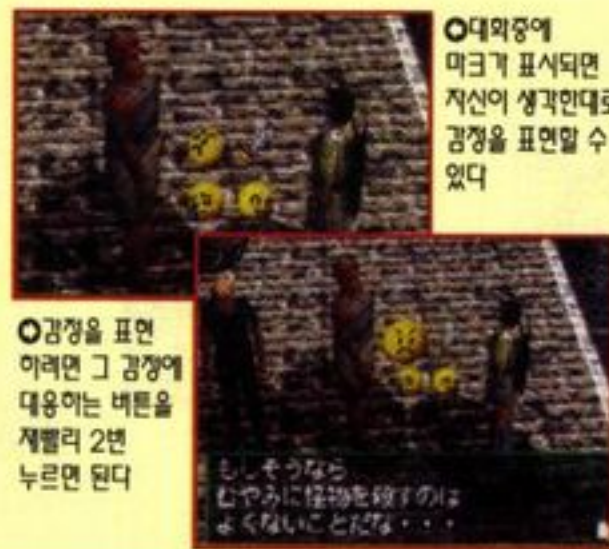
플레이어 자신이 주인공인 이 게임에서는 게임중의 주인공과 플레이어를 완전히 일치시켜주는 3가지의 오리지널 시스템을 탑재하고 있다.

코스츔 체인지 시스템(CCS)

창이나 방패 등의 장비를 몸에 장착하면 그것에 맞춰서 캐릭터의 겉모습이 변하는데 이를 통해 자신이 현재 어떤 장비를 몸에 장착하고 있는가를 시각적으로 판단할 수 있다. 또한 방어구 등은 종류에 따라서 다양한 형태를 취하고 있으며 플레이어가 직접 색상을 설정할 수도 있다.

○수많은 무기, 방어 중에서 자신에 맞는 것을 선택한다

○상점에서 파는 장비를 시험 삼아서 장착할 수도 있다

더블 클릭 메모션 시스템(WES)

마을 사람과의 대화나 정보 수집은 RPG에서 빠질 수 없는 요소이지만 이 게임에서는 그냥 대화만 하는 것이 아니다. 패드의 L, R버튼 4개를 사용해서 자신의 감정을 표현할 수 있으며 이것에 의해서 마을 사람의 반응도 다양하게 변화한다.

○대화중에 마크가 표시되면 자신이 생각한대로 감정을 표현할 수 있다

○감정을 표현하려면 그 감정에 대응하는 버튼을 재빨리 2번 누르면 된다

스킬 콤보 시스템(SCS)

전투시에는 '기능'이라고 하는 기를 사용해서 공격한다. 다양한 기능을 조합시켜 콤비네이션 기로 사용할 수 있는 것이 이 시스템의 특징이다. 또한 조합에 따라서 '스페셜 콤보'가 발동하기도 하며 이 스페셜 콤보에 이름을 붙이는 것도 가능하다.

○기능 사용시에는 플레이어 마음대로 조합할 수도 있다

결혼할 수도 있다! 연애 시스템

이스트리아의 주민들은 각기 주인공에 대해서 우호도나 호감도를 가지고 있는데 이 수치는 대화 등에 의해서 변화한다. 예를 들어 호감도가 높으면 이름을 불러주거나 집에 초대하는 등의 다양한 반응을 보인다. 또한 이 게임에서는 특정 주민과의 '결혼 엔딩'까지 준비되어 있다.

결혼하는 것이 이 게임의 목적 중 하나일 수도?

다양한 시스템을 탑재한 전투 시스템

이 게임의 전투에서는 '크와드'라고 하는 마크를 사용한 전술 배틀을 채택하여 적의 등뒤로 돌아 들어가거나 먼 거리에서 마법 공격을 가할 수 있다. 또한 공격이 몸에 어떤 부위에 맞는가에 따라서 대미지가 달라지는 파츠 대미지 시스템, 사용하는 무기의 길이에 따라서 공격범위가 달라지는 등 여러 가지 시스템을 탑재하여 심도있는 전투를 즐길 수 있다.

○크와드내에서 적과 아군이 뒤섞여서 전투를 벌이는 경우도 있다

적과 조우했다! 뛰어난 장비를 장착할수록 발견될 확률이 커진다○

흑가면의 야망을 분쇄하라!

사이버네틱 임파이어

「사이버네틱 임파이어」는 테러집단으로부터 수수께끼의 유물 '큐브'를 지키기 위한 국제연합 카운터 테러팀의 활약을 그리고 있는 3D 어드벤처이다. 다른 3D 어드벤처에 비해서 그래픽이 비교적 떨어지기는 하지만 다양한 아이템을 사용하여 수수께끼를 풀어나가는 게임 구성만은 좋은 평가를 받을 듯 싶다.

▶제작사: 일본 텔레넷 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 99년 3월 ▶발매가: 미정

Cybernetic EMPIRE

U.N.S.K.

수수께끼의 유물 '큐브'의 정체는?

서기 2031년, 거의 같은 시기에 시베리아 남부와 터키 남동부에서 기원전 수백년전의 물건이라고 생각되는 유적이 출토되었다. 물질구성 및 가공기술이 연대분석과 맞지 않는 이 출토물에는 '큐브(CUBE)'라는 명칭이 붙여졌다. 한편 초거대 재단인 '에리리사이트(ERIRISIT)'는 이 큐브의 발굴을 강화하고 철저히 조사하기 시작한다. 한편 러시아 동쪽 항구에서는 러시아 경찰과 UNSK(United Nations security Keeper)가 '흑가면'이 통솔하는 테러집단의 입국을 확인한다. 이제 큐브를 둘러싸고 UNSK와 테러집단의 숨막히는 접전이 시작되려고 하는데….

전투가 시작되면 화면이 줌업되므로 박진감 넘치는 전투를 펼칠 수 있다

아이템을 사용하여 수수께끼를 풀어야 하는 이벤트도 다양하다

게임성이 변화하는 캐릭터 체인지

이 게임은 시나리오의 진행에 맞춰서 주인공이 마크스나 니나로 변하는 경우가 있다. 이때는 주인공의 액션이 변하는 것은 물론, 각각의 주인공 시점으로 스토리를 진행할 수 있다. 예를 들어 폭탄 처리의 전문가인 니나를 조작하는 동안에는 폭탄 처리 임무를 수행하거나 원거리에서 적을 쏘는 스나이퍼가 되어 적과 싸우기도 한다.

박물관에 설치된 폭탄을 찾아나서는 니나

3가지의 기본 아이템을 사용

이 게임에서는 3종류의 기본 아이템을 사용해서 벽이나 장애물 등을 통과할 수 있으며 한번 클리어한 지역을 다른 아이템을 사용해서 클리어하면 이전에는 발견할 수 없었던 숨겨진 아이템이나 클리어 아이템을 입수할 수도 있다.

스파이더

양손에 이것을 장착하면 벽에 붙여서 기어올라갈 수 있다. 기본적인 아이템으로 초보자에게 적합.

이동속도가 느리기 때문에 적의 목표물이 될 가능성이 있다

앵커 와이어

천장 등에 붙어서 함정이나 지뢰를 회피한다. 초보자용.

앵커 와이어를 사용해서 함정을 지나갔다!

트랙터 액션

팔에 부착된 '페어런트'에서 발사되는 '팩'과의 사이에서 만들어지는 강력한 자력선에 의해 벽을 자유롭게 통과할 수 있다. 상급자를 위한 아이템.

자력선을 이용해서 벽 같은 장애물을 통과할 수 있다

등장 캐릭터 소개

막시밀리언 브루암
이 게임의 주인공으로 보통은 마크스로 불린다. UNSK에 소속된 국제연합 카운터 테러팀의 일원으로 판단력과 결단력이 뛰어나서 작전시 리더로 선발되는 경우가 많다

니나 레베데와
이 게임의 히로인. 국제연합 카운터 테러팀의 일원으로 폭발물과 사격의 전문가. 성격이 밝고 활달하다. 막시밀리언과는 훈련학교시절부터 사귀었지만 현재는 헤어진 상태이다

안나 제이콥스
에리리사이트의 엘리트 연구원. 큐브에 매력을 느끼고 이상하리만치 연구에 몰두한다

후지도우 하루카
고고학 박사 후지도우의 외동딸로 안나와는 어릴 적부터 친구이다

로우 위드필드
국제연합 카운터 테러팀의 일원으로 마크스와 니나의 동료

흑가면
종교 색채가 농후한 국제 테러집단의 보스. 수수께끼로 싸여있는 인물로 사람의 목숨을 하찮게 생각하여 잔혹한 행동을 서슴지 않는다. 집요하게 큐브를 탈취하려고 하지만 그 목적은 확실하지 않다

새턴용 마크로스가 플스용으로 등장!

초시공요새 마크로스 -사랑 · 기억하고 계십니까-

화려한 애니메이션으로 진행되는 스토리로 큰 인기를 끌었던 새턴용 슈팅 게임 「사랑 · 기억하고 계십니까」가 플스로 이식된다. 총 3장의 CD로 출시될 예정인 이 게임은 「마크로스 VF-X2」의 체험판이 수록될 예정이라서 「마크로스 VF-X2」를 기대하고 있는 게이머들에게도 상당한 관심을 끌 듯 싶다.

▶제작사: 반다이 비쥬얼 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 3월 4일 ▶발매가: 6,800엔

극장판 개봉 15주년 기념작

「사랑 · 기억하고 계십니까」는 84년에 극장판으로 개봉되어 엄청난 붐을 일으켰던 애니메이션을 게임화한 것이다. 단순한 슈팅 게임이지만 TV를 보는 듯한 화려한 무비가 게임 중간마다 펼쳐지며 그 중에는 극장판에서는 볼 수 없었던 디지털 무비가 추가된다. 즉, 슈팅 게임은 게임 스토리를 진행시키기 위한 것이라고 말할 수 있다.

애니메이션 무비도 풍부!

극장판에는 없었던 디지털 무비를 볼 수 있다

극장용 스토리를 충실히 따라가는 게임 전개

5개의 스테이지가 제공되는 이 게임에서는 스토리에 아울러 여러 장소에서 다양한 전투가 펼쳐진다.

주인공이 탑승하는 기체는 우주용인 슈퍼팩이나 아머드 장비, 혹은 공격이 불가능한 훈련기 등 스테이지마다 각각 달라진다. 또한 중력과 무중력 상태에 따라서 각 기체의 행동도 변화하게 된다.

진수식을 거행하던 중 젠트라디군의 공격을 받자 발키리가 긴급 발진!

지구로 향하던 마크로스가 목성 궤도에서 젠트라디군과 다시 접촉!

변형으로 중력이 바뀐 마크로스 기체내에서 적 대장기와 제로G 전투를 벌인다

주요 등장 캐릭터

히카루

이 게임의 주인공으로 VF-1 스컬소대의 파일럿. 조정기술은 일류이지만 세상물정에 어두운 면이 있다

민메이

마크로스 기내에서 절대적인 인기를 얻고 있는 아이돌

미사

군인집안에서 태어난 엘리트 병사. 전쟁으로 부모와 애인을 잃어버린 슬픈 과거가 있다

게임에 등장하는 메카

젠트라디측 메카

그라우그

지휘관급이 주로 탑승하는 1인용 전투보드. 실전에서의 데이터를 기본으로 제작된 격투전용 병기로 실용가치와 생존율이 높다

리갈트

1인용 전투보드로 무게가 가볍고 값이 싸서 대량으로 생산되고 있다.

총합우주군측 메카

마크로스

원래는 지구에 추락한 포함 타입의 우주선이었지만 지구인이 이것을 수리 · 개조하여 마크로스로 명명했다. 블록 구조로 된 본체를 변형시키면 강행형으로 변신할 수 있는데 이 형태로 변신하지 않으면 주포를 발사할 수 없다

VF-1J 발키리

통합군의 제식가능 전투기로 가워크, 배틀로이드의 두가지 타입으로 변형할 수 있다. 탑승하는 파일럿의 계급에 따라서 머리 형태가 달라지지만 기종간의 성능차이는 없다

COMING SOON!!

액션

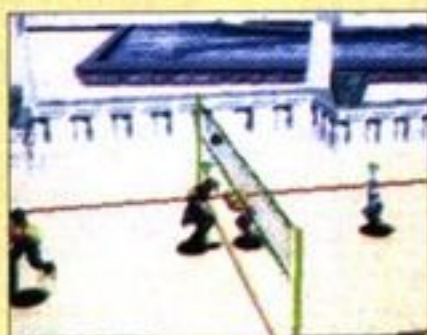
■뉴 ■99년 3월 예정 ■미정

꼬마 랄프의 대모험

80년대의 횡스크롤 액션 게임을 연상시키는 게임으로 마법으로 어린아이가 된 용자 랄프가 마족을 무찌르고 지구를 지킨다는 내용으로 구성되어 있다. 게임 초기에는 검밖에 사용할 수 없지만 게임을 진행할수록 불구슬 등의 공격 아이템을 사용할 수 있다.

■햇트 ■99년 2월 18일 ■5,800엔

초전투구기 반보그

가까운 미래를 배경으로 비치 발리볼을 기본으로 한 구기 '반보그'로 대전하는 액션 게임으로 등장하는 모든 캐릭터들은 특수 필살기를 가진 개조인간 '반사이보그'이다. 이들이 사용하는 필살기는 게이지가 차있는 타이밍에 맞춰서 커맨드를 입력하면 6종류 이상의 기를 사용할 수 있다.

시뮬레이션

■미디어웍스 ■99년 봄 예정 ■미정

유한회사 지구방위대

유한회사 지구방위대를 2년내에 경상이익 300억엔의 거대 기업으로 만든다는 내용의 시뮬레이션 게임이다. 플레이어는 회사의 책임자로 7명의 여자 사원을 교육하여 인명구조를 하도록 하거나 아르바이트로 물건을 팔게 해서 수익을 얻어야만 한다.

■우지프 퍼스널 컴퓨터 시스템즈 ■99년 2월 예정 ■미정

건설기계 시뮬레이터

이 게임은 유압 쇼벨이나 크레인 차 등 공사현장에서 자주 쓰이는 건설 장비들을 조작해 볼 수 있는 시뮬레이션 게임으로 게임에 등장하는 건설 장비의 기본조작을 교관으로부터 배우는 '면허를 따자!' 모드와 장비를 이용해서 건물을 지어볼 수 있는 '건물을 짓자!' 등 4가지의 모드가 제공된다.

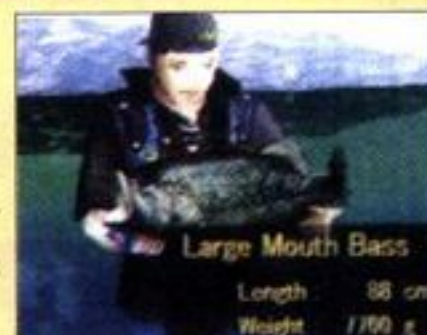
■비스코 ■99년 4월 1일 ■5800엔

에란

이 게임은 우정과 사랑이라고 하는 인간의 우애를 테마로 한 시뮬레이션 게임이다. 핵전쟁에 의해 죽음의 별이 되어버린 지구에서 코로니로 이동했던 인류는 새로운 이주지가 될 혹성 에란을 발견한다. 플레이어는 유인탐사대의 후보생인 주인공이 되어 신뢰할 수 있는 파트너를 찾아 혹성 에란으로 향해야 한다.

■반다이 ■99년 봄 예정 ■5,800엔

배스 라이즈(Bass Rise)

이 게임은 일본의 유명 낚시용품 업체인 메가배스사의 루어를 사용해서 배스 낚시를 즐길 수 있는 시뮬레이션 게임이다. 이 게임의 최대 특징은 낚시터를 플레이어가 직접 선택할 수 있으며 자신이 잡은 물고기를 포켓 스테이션에서 기를 수도 있다는 점이다.

스포츠

■캡콤 ■99년 2월 예정 ■5,800엔

트릭키 슬라이더스(Tricky Sliders)

99년도 최신 모델을 장비할 수 있는 스노우 보드 게임이 플스용으로 등장한다. 스노보 비디오의 완성을 목표로 하는 시나리오 모드와 대전 플레이가 가능한 VS 모드, 보드의 로고 에디터 모드 등이 제공된다.

■아트라스 ■99년 1월 예정 ■5,800엔

스노보 키즈 플러스

N64용으로 출시되었던 「스노보 키즈」가 새로운 요소가 추가되어 플스용으로 등장한다. 등장 캐릭터가 3명이 늘어났으며 그 캐릭터의 옷과 머리 스타일을 플레이어 마음대로 바꿀 수 있다.

어드벤처

■마이니치 커뮤니케이션 ■99년 3월 예정 ■5,800엔

간호원 이야기

연애 시뮬레이션과 어드벤처의 두가지 요소를 가진 게임으로 플레이어는 '에레멘탈 증후군'이라는 병에 걸려 병원에 입원한 대학생이 되어 병원의 간호원이나 여의사, 혹은 여자 환자들과 연애를 하게 된다.

■에닉스 ■99년 봄 예정 ■미정

미스틱 아크 환상 극장

이 게임은 어른들이 잃어버린 아이들의 순수한 마음인 '아크'를 소재로 한 리얼타임 어드벤처이다. 플레이어는 이야기의 주인공이 되어 마을 광장에 건설된 페어그라운드 어트랙션에 감춰진 수수께끼를 풀고 예전에 빼앗겼던 7개의 아크를 되찾아야만 한다.

■GMF ■99년 2월 25일 ■5,800엔

여자 포물점

이 게임은 플레이어가 공의밀정 후보생인 주인공이 되어 사악한 대신의 음모를 파헤친다는 내용의 시대활극 어드벤처이다. 수행의 방법에 따라서 이야기 분기점의 선택, 가드 배틀의 승패율 등 플레이어의 나아갈 길이 나뉘어진다.

ETC

■미디어 팩토리 / 오미아 소프트 ■99년 봄 예정 ■5,800엔

컬드셉트 포 플레이 스테이션

수많은 보드 게임 중에서 여러 가지 면에서 그 가치를 높이 평가받고 있는 「컬드셉트」가 플스용으로 이식된다. 완성된 게임 시스템과 세계관은 그대로 유지되며 새로운 종류의 카드와 대전 모드에서 사용할 수 있는 맵이 늘어났다. 또한 메모리 카드에 자신의 북(Book)을 세이브해서 친구끼리 대전을 하거나 카드를 트레이딩할 수도 있다.

PS 액션 리플레이 코드

R4 -릿지 레이서 타입 4-

R4
RIDGE RACER TYPE 4

●시간 고정
800AC38C 4650

●시간 감소 없음
D0114A12 2442
80114A10 0000

●찬스 감소 없음
D011539E 2442
8011539C 0000

●로켓트 대시(R버튼)
D00F381A 0008
800ABEB8 xxxx
※xxxx = 500~1000이 적당
플러스 가속: 0000~7FFF
마이너스 가속: FFFF~8000

●엔진 회전수 상승(×버튼)
D00F381A 0040
800ABF76 yyyy
※yyyy = 0100~0400

●모든 차량 등장(차고(Garage)항목의 체인지 카에 320대)
300F374E 00FF
B01F0002 00000000
800F3710 FFFF

●엑스트라 트라이얼 모드
800F3754 0001
800F4AB0 0008

●트로피 전부 획득
800F3760 0101
800F3762 0101
800F3764 0101
800F3766 0101
800F3768 0001

●타임 어택, VS배틀 코스 전부 출현
800F370C FFFF

●스티커 증가
800F3758 0101
800F375A 0101

미즈메테 나이트 R -대모험편-

●소지금 최대
800A801C 423F
800A801E 000F

●아이템 감소 없음
3003DCA7 0080

●적 출현하지 않음
800A7F62 0000

●전투 후 레벨, 능력치 최대
80040C88 0001
80040CA0 0001
80040CB4 0001

●전투 중 HP, MP 감소 없음
D00F73AE A622
300F73AF 0086
D00F7406 A623
300F7407 0086
D00F9D7A A623
300F9D7B 0086

●캐릭터 능력치

	첫 번째 캐릭터	두번째 캐릭터	세 번째캐릭터
현재 HP 999	800BA8A4 270F	800BA8E4 270F	800BA824 270F
최대 HP 999	800BA8A6 270F	800BA8E6 270F	800BA826 270F
현재 MP 999	800BA8A8 270F	800BA8E8 270F	800BA828 270F
최대 MP 999	800BA8AA 270F	800BA8EA 270F	800BA82A 270F
빠르기 99	300BA8B1 0063	300BA8F1 0063	300BA931 0063
기력 99	300BA8B2 0063	300BA8F2 0063	300BA932 0063
운 99	300BA8B3 0063	300BA8F3 0063	300BA933 0063
매력 99	300BA8B4 0063	300BA8F4 0063	300BA934 0063
체력 99	300BA8B6 0063	300BA8F6 0063	300BA936 0063
지력 99	300BA8B7 0063	300BA8F7 0063	300BA937 0063
완력 99	300BA8B8 0063	300BA8F8 0063	300BA938 0063
레벨 99	300BA8B9 0063	300BA8F9 0063	300BA939 0063

아이템

●첫 번째 아이템
종류 800D8B68 0xxx
개수 800D8B6A 00xx

●두 번째 아이템
종류 800D8B6C 0xxx
개수 800D8B6E 00xx
※세 번째 이후는 4바이트씩 더함

도구 및 장비 전부 획득

●도구
B0680004 00000001
800D8B68 0001
B0680004 00000000
800D8B6A 0063

●전신 장비
B0420004 00000001
800D8D08 0070
B0420004 00000000
800D8D0A 0063

●상반신 장비
B01C0004 00000001
800D8E10 00C0
B01C0004 00000000
800D8E12 0063

●하반신 장비
B0160004 00000001
800D8E80 00E0
B0160004 00000000
800D8E82 0063

●신발
B01A0004 00000001
800D8ED8 0100
B01A0004 00000000
800D8EDA 0063

●무기
B01E0004 00000001
800D8F40 0120
B01E0004 00000000
800D8F42 0063

●방패
B00C0004 00000001
800D8FB8 0140
B00C0004 00000000
800D8FBA 0063

●팔찌
B00C0004 00000001
800D8FE8 0150
B00C0004 00000000

800D8FEA 0063

● 반지

B00C0004 00000001
800D9018 0160
B00C0004 00000000
800D901A 0063

● 장식

B00C0004 00000001
800D9048 0170
B00C0004 00000000
800D904A 0063

설앵화(雪割りの花)

● 힌트 마크 표시

80129D04 0001

● 달성률 표시

800A02C0 0001

● 엔딩 리스트 완성

80129D04 001F
80129D1C FFFF
80129D1E FFFF

● 메뉴에 특전 출현

800A02A8 0001
8012A1D6 DF00

● 루트선택 메뉴 출현

80129D64 0003
80129D94 0001

● 타이틀 화면 변경

8012883C 00xx(xx=00~03)

● 달성률 100%

B0140008 00000000
80129F1C FFFF
B0140008 00000000
80129F1E FFFF
80129FBE F000

슈퍼로봇대전 F

● HP 감소 없음

80095A80 2800
80095A82 0800
80095A84 0000
80095A86 0000
8000A000 0002
8000A002 9046
8000A004 0001
8000A006 2407
8000A008 0003
8000A00A 10C7
8000A00C 0000
8000A00E 0000
8000A010 0016
8000A012 A443
8000A014 8014
8000A016 3C02
8000A018 56A2
8000A01A 0802

● 에너지 감소 없음

8009290A 9462
80095B1E 9482

● 탄수 감소 없음

80078776 9043

● 정신 감소 없음

80080B3A 9464

● 1번의 전투로 레벨업

8007C77A A4A0

● 레벨 99

8007C03A 2405
8007C03E 1065
8007C042 2466
8007C044 2808
8007C046 0800
8000A020 0001
8000A022 2407
8000A024 0002
8000A026 10E3
8000A028 0002
8000A02A A486
8000A02C 0002
8000A02E A485
8000A030 F013
8000A032 0801
8007BFEC 0063
8007C038 0063
8007C74C 0063

● 자금 최대

8019BA6A 967F
8019BA6C 0098

● 턴수

8019BA6E xxxx

● 다음 시나리오

3019BA65 00xx

● 클리어한 시나리오

3019BA67 00xx

장비강화 파츠

● 첫 번째

3019AB65 00xx

● 두 번째

3019AB66 00xx

● 세 번째

3019AB67 00xx

xx

00	없음
01	부스터
02	메가부스터
03	사이코 프레임
04	바이오센서
05	아포지 모터
06	마그넷 코팅
07	I필드 발생기
08	프로페런트 탱크
09	프로페런트 탱크S
0A	미노프스키 크래프트
0B	고성능 레이더
0C	쵸범아머
0D	하이브릿드 아머
0E	파티마
0F	배리어 제너레이터
10	대 빔코팅
11	리페어 키트
12	초합금 Z
13	초합금 뉴 Z
14	리로더
15	리페어 키트 S
16	바이오닉 콘덴서

● 캐릭터 사전 100%

80147678 FFFF~
801476A4 FFFF

● 로봇 대도감 100%

801476B8 FFFF~
801476DE FFFF

● 데모 셀렉트 전부 획득

801476F2 8000
801476F4 EC33
801476F6 7072

● 다음 시나리오

3019BA65 00xx(xx=00~4E)

● 클리어한 시나리오

3019BA67 00xx(xx=00~4E)

하드엣지

● HP 999

80117008 03E7

● 알렉스 최대 HP 999

80094436 03E7

● 미셸 최대 HP 999

80094432 03E7

● 리첼 최대 HP 999

8009443A 03E7

● 번즈 최대 HP 999

8009443E 03E7

● 탄환 감소 없음

D0144DA4 FFFF
80144DA4 0000

● AP 탄환 999

80094094 03E7

● HE 탄환 999

80094094 03E7

● 일격필살

D00222F2 0068
800222F2 0000
D0021876 AE02
80021876 AE00

● 아이템 전부 획득

300B5D31 0002
800B5D32 0202
800B5D34 0202
800B5D36 0202
800B5D38 0202
800B5D3A 0202
800B5D3C 0202
800B5D3E 0202
800B5D40 0202
800B5D42 0202
300B5D44 0002
800B5D46 0202
800B5D48 0202

● 정보 전부 획득

800B5D4A 0202
800B5D4C 0202
800B5D4E 0202
300B5D50 0002
800B5D52 0202
300B5D55 0002
800B5D56 0202
800B5D58 0202
800B5D5A 0202

PS CHEAT CODES FOR USER

독자의 비법을 모집합니다.

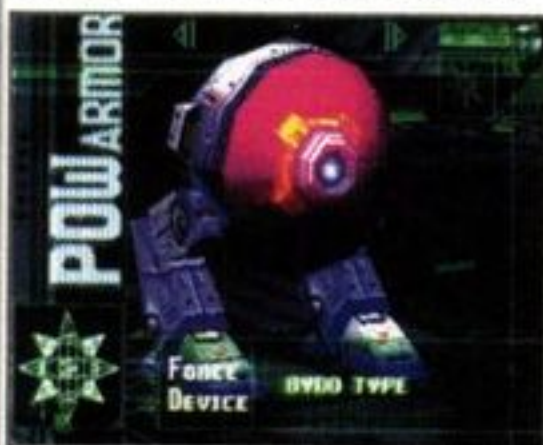
각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

보낼곳 서울시 마포구 상수동 324-1 법경 B/D 5층 게임파워 PS비법 담당자 앞

R-타입 델타

숨겨진 기체 사용

이 게임에서 숨겨진 기체를 사용할 수 있는 방법을 공개하기로 한다. 그 방법은 2가지가 있는데 어느 쪽이던 하나의 조건을 만족시키면 된다. 첫 번째 방법은 난이도 휴먼(HUMAN)이상에서 게임을 클리어하는 것이다. 이때 기체는 어떤 것을 선택해도 상관없으며 게임을 계속 이어서 플레이하더라도 무방하다. 두 번째 방법은 게임 도중에 'QUIT GAME'을 계속 반복해서 100번 이상 출격한 것처럼 만든다. 이러한 속임수(?)를 사용하면 숨겨진 기체인 포우 아머(POW ARMOR)를 사용할 수 있게 된다.

'QUIT GAME'로 100번 이상 출격한 것처럼 속인다!

조건을 만족시키면 기체 선택시에 포우 아머가 등장한다

포우 아머는 6방향의 레이저나 고성능의 호밍 미사일을 사용한다

1 ON 1

매쉬와 오스카를 사용해보자!

1 대 1로 골을 빼앗는 농구 경기를 소재로 한 「1 ON 1」. 이 게임의 1인 플레이 모드에서 마지막에 등장하는 '1 ON 1 킹'을 이기면 그때 출현한 '1 ON 1 킹'을 사용할 수 있게 된다. 출현하는 '1 ON 1 킹'은 두 명이 있지만 1인 플레이 모드에서 플레이어가 사용한 캐릭터에 따라서 출현하는 '1 ON 1 킹'이 결정된다. 라이샤를 비롯한 위쪽 4명 중 한 명을 사용하면 매쉬가, 루키를 비롯한 아래쪽 4명 중 한 명을 사용하면 오스카가 출현한다.

적의 슛을 쳐서 떨어뜨리는 블럭 슛 등의 거대한 몸을 사용한 플레이가 특기인 매쉬

드리블하면서 상대방의 스틸을 능숙하게 처리하는 달인기를 사용하는 오스카

쿨보더스 3

대두 캐릭터 등장

이 게임에서 대두 캐릭터를 출현시킬 수 있는 방법이 있다. 우선 토너먼트를 선택해서 이름을 'BIGHEAD'라고 입력한다. 그런 다음 레이스 중에 스타트 버튼을 누르면 선수들이 대두 캐릭터로 변한다.

토너먼트에서 이름을 'BIGHEAD' 라고 입력한다

어떤 경주를 선택하는가는 상관없으며 플레이가 시작되면 스타트 버튼을 누른다

머리가 커진 캐릭터들이 등장!

스매쉬 코트 2

헤이하치를 동료로 만들자!

이 게임의 스매쉬 레드 모드에서 「철권」시리즈로 잘 알려진 캐릭터인 헤이하치를 동료로 삼을 수 있는 방법이 있다. 우선 런던의 토너먼트 대회장 A로 간다. 토너먼트에 참가하여 결승까지 올라가면 헤이하치가 출현하여 승패를 겨루게 된다. 이 경기에서 승리한 후 미국의 국제경찰에 가서 1만 달러의 보석금을 지불한다. 그 후에 런던으로 돌아와서 휴대전화로 헤이하치를 불러내면 동료를 삼을 수 있게 된다. 그러나 이때 플레이어의 랭킹이 낮으면 동료가 되지 않는 경우도 발생한다.

결승에 나가려면 반드시 3승을 따내야만 한다

국제경찰에 보석금 1만 달러를 지불한다

헤이하치는 서브와 샷이 빠르지만 다리가 느리다는 약점이 있다

헤이하치가 동료로!

아가동산

98년을 맞이하던 때가 엊그제 같은데 어느덧 한 해가 저물어 99년을 맞이하게 되었습니다. 지난 한 해동안 아가동산을 아끼고 사랑해주시는 여러분들께 깊은 감사를 드리면서 99년에도 보다 좋은 코너를 만들어가도록 노력하겠습니다.

만화 동아리 Blue 모집!

BLUE

Blue의 자격조건

· 80~83년생
· 서울사는 사람
· 만화를 무지 좋아하는 사람
· 사회에 대해 약간의 비판을 가할 수 있는 사람
(남여를 구분하지 않고 받습니다)

Blue에 가입하고 싶다면…
전신그림 2장과 자기 소개서 2장 분량으로 빽빽하게 적어주시면 고맙겠습니다.

Blue회장이라는 사람소개
나이는 비밀
만화에 몸 담고 싶은 사람
락을 넘 좋아하는 아이
게임도 좋아하는 아이
욕이 그 자체인 녀석
이름은 비밀 대부분 아메라고 부름
매번 동아리를 만들어 회지내기 전에 깨지는 슬픈 사람

안냐세염 아가박님. 제가 편지를 드리는 이유는요 Blue라는 동아리를 소개하고자 해서랍니다. 실어주실꺼죠?
제발 우편 많이 보내주세요. 요새 전 우편 안와서 매번 서럽습니다. 다른 타잡지에도 많이 냈는데도…. 주르륵…

요즘들어 자신의 동아리를 소개해달라는 사연이 심심치 않게 들어오네요(뭐~ 그렇다고 해서 그것이 나쁘다는 의미는 아닙니다). 불순한(?) 목적을 가진 동아리가 아니라면 한달에 1개 정도는 수록할 예정이니 자신의 동아리를 널리 알리고 싶은 분은 사연을 보내주세요.

어머니가 복사CD의 정체를 아셨어요

안녕하세요. 아가박 형님! 다름이 아니라 며칠전 제 PS에 최대위기였던 사건이 있었습니다. 정품과 복사CD를 구별하실 줄 아시는 저희 어머니가 제가 복사CD를 돌리고 있다는 사실을 알아 버리신겁니다(복사CD를 돌린 지 얼마 안돼서 어머니가 아신겁니당). 저는 얼버무리며 대충 넘겼지만 어머니는 기어이 게임점에 가 모든 정보를 입수하시고는 두손에 망치와 PS를 들으시고는 저에게 물어보셨습니다. 가만히 있는 게임기에다 칩을 달아가지고 돈들어가게 하냐고…, 그래서 전 게임점에 정품CD를 안 갖다놔서 어쩔 수 없이 달았다고 했더니 어머니도 이해를 하시는 눈치더군요(헉헉…살았당!) 가말? 형님 어째서 우리나라에 정품CD가 들어왔다하면 10만원대로 넘어가 버리는 겁니까? 그리고 DC도 일본에선 30~40만원대라고 하던데 왜 우리나라에서 80만원입니까? 환율이든 세금이든 다 붙인다 한들 왜 이리 많이 차이가 나는 겁니까? 갈켜주세요.

대부분의 어머니들은 정품과 복사CD에 대해 잘 모르시는데(관심이 없다고 보는 게 더 맞겠네요) 김룡군 어머니는 아시는 것이 많네요. 우리나라에 정품CD가 들어오면 일본보다 훨씬 비싸지는 이유는 거의 모든 게임이 비공식적인 경로로 들어오기 때문이죠. 게다가 IMF사태가 터진 이후로는 달러의 가치가 폭등하자 일본 엔화까지 올라가는 바람에 일본에서 유입되는 정품CD의 가격이 더욱 비싸지게 된 거죠. 지금은 가격이 비교적 많이 내려간 드림캐스트의 경우도 마찬가지 이유라고 볼 수 있지요.

우리동네 게임점 최고!

안녕하세요 아가박님. 이번에 운좋게도 새턴에서 플스로 바꾼 성복입니다. 어쨌든 그래서 제가 플스人이 됐다는 것을 알리기 위해 글을 씁니다. 하지만 제가 새턴을 버렸다는 것은 절대 아닙니다(가지님 화내지 마세요). 새턴은 지금도 열심히 하고 있습니다(친구집 or 게임점에서) 저는 언제까지나 새턴人입니다. 게임파워의 독자사연을 보니까 게임점 주인 아저씨(아주머니)들에게 사기(?)당하고 그러는 것 같은데 착한 주인 아저씨들도 있다는 것을 알려드리고 싶습니다. 제가 자주 가는 게임점(아이들 세상) 주인 아저씨는 굉장히 착하십니다. 이번에 플스도 제가 아저씨를 졸라서 무료로 교환한 것입니다. 물건이 싼 건 말할 필요도 없고(CD: 5000원) 그 아저씨는 돈이 없는 조그만 아이들이 밖에서 기웃거리면 들어오게 한 다음 무료로 게임을 시켜줍니다. 그리고 주문한 게임은 시간이 오래 걸려도 아무리 구하기 힘든 것이라도 꼭 구해다 주십니다(한글판, 한정판). 거기다 중고를 사면 무조건 엄청 싼 값에 주시고(4메가 램팩: 7000~10000원, 메모리 카드: 4000원, 정품CD: 5000원) 재고CD도 가끔씩 무료로 나눠주십니다. 그 아저씨 말로는 학생들이 예전보다 더 돈이 없는걸 잘 알기 때문이라고 하십니다. 정말로 그 게임점은 정이 넘쳐 흐릅니다. 이외에도 게임점 아저씨의 선행은 수도 없이 많지만 관계상 이만 하고 파워독자들에게 한마디. "게임점 아저씨(아주머니)와 친하게 지내십시오". 그럼 좋은 일이 생길겁니다. 그럼 이만 쓰겠습니다. 플스 유저가 된 것 축하해주세요.

독자들의 사연을 보면 게임점에서 사기(?)를 당했다는 얘기가 많이 나옵니다. 실제로도 몇몇 게임점에서는 순진한(?) 학생들의 돈을 노리고 중고 게임기를 새것처럼 속여서 팔거나 바가지를 씌우기도 하지요. 이런 나쁜 행동을 일삼는 게임점은 아예 발길을 끊고 찾아가지 않는 것이 좋겠지요! 그런데 성복군의 글을 읽다보니 은근히 그 게임점을 간접적으로 광고해주고 있다는 느낌이 드는 것은 왜일까요?

오락실이 싫어졌어요!

안녕하세요. 아가박님. 저는 대구에 사는 김진만이라고 합니다. 저는 요즘 이상한 증상이 나타나고 있어요. 갑자기 오락하는 것이 두려워진 것입니다(옛날에는 참으로 좋아했음). 바이오 같은 호러물은 나도 모르게 겁이 나고 철권 같은 격투 게임은 갑자기 하기 싫어졌습니다. 또 RPG나 액션 등은 난이도가 너무 높아 탈이에요(저는 오락 수준이 낮아요). 이런 걸 오락 슬럼프라고 하나요? 아가박님! 이제 저는 어떻게 해야 합니까? 저에게 좋은 해결 방법을 가르쳐 주셨으면 해요. 그럼 20000.

저도 가끔씩 게임하는 것이 싫어질 때가 있지요. 게임이 잘 안 풀리거나 재미있다는 게임을 막상 플레이해보니 재미가 너무 없었을 때는 정말 게임하기가 싫어지죠(그렇다고 직업상 게임을 안할 수도 없고…). 지금 가지고 있는 게임은 생각하지 말고 앞으로 나올 게임중에서 많은 게이머들이 제일 기대하고 있는 게임을 기다렸다가 한번 플레이해보세요. 이렇게 하면 혹시 이러한 게임 기피 증세가 호전될 지도 모르니까요.

산타클로스와 아가박의 대결(?)

크리스마스때가 되니까 산타클로스처럼 크리스마스와 관련된 그림이 많이 왔네요. 이렇게 그림을 보내는 것은 좋지만 적당한 사연도 같이 보낸다면 더 좋겠죠.

플스를 터뜨린 이야기

얼마전에 친구집에서 게임을 하기 위해 저의 보물 1호 PS를 들고 갔었습니다. 그런데 110V용 콘센트가 없었습니다. 변압기도 없고…. 친구방에서 그냥 멍하니 앉아있는데 갑자기 눈에 띄는 것! 바로 110V용 콘센트였습니다. 책상 서랍과 책장 사이 밑(이렇게 하면 이해하시려나?)에 숨겨져 있더군요. 친구랑 손잡고(?) 기뻐하며 안방 TV를 친구방으로 옮겨와서 긴장한 손으로 전원을 켰습니다. '이야옹왕~' 익숙한 음악이 나오면서 화면이 뜨더군요. 패드는 2개이면서 맨날 혼자서만 게임을 해오던 전 오늘은 함께 할 수 있다는 생각에 기뻤습니다. 하지만 기쁨도 잠시, 갑자기 '퍽'하는 PS君의 온몸에서 연기가…. 서둘러 전원을 끄고 분해해보니 퓨즈는 나가고 동그랗게 생긴 것이 터져있더군요. 그리고 거기에선 고약한 냄새가 나는 이상한 물이…. 원인을 알아본 결과 '내 친구 집의 콘센트는 110V를 가장한 220V였고 갑자기 엄청난 전류가 흘러 들어가는 바람에 터져버렸다!!'입니다.

저도 몇 달전에 다른 사람의 플스를 터뜨린 경험이 있었죠. 우리 파워의 게임실에는 110V와 220V를 같이 사용하고 있는데 제가 그만 착각해서 220V의 콘센트를 플스에 꽂아버린거죠. 그 순간 '펑' 하는 소리와 함께 이상야릇한 냄새가 나는 연기가 게임실에 자욱해지더군요. 다행히도 큰 고장이 나지는 않았지만 정말 그 순간에는 가슴이 철렁 내려앉더군요. 그 전달에 플스를 터뜨린 독자의 사연을 보고 플스를 다룰 때에는 각별한 주의가 필요하다는 답변을 해주었는데 제 자신이 그만 똑같은 실수를 하고만 것이죠. 다시 한번 강조하지만 플스 게이머 여러분! 플스 전원을 켤 때에는 110V인지 220V인지 잘 확인합시다(어째 내가 사연을 쓴 것 같네)

담임 선생님의 쾌유를 빕니다

그동안 안녕하셨어요. 아가박님. 이름을 바꾸었다고 몰라보는 건 아니겠지요. 저 김정민입니다. 이렇게 펜을 든 이유는 담임 선생님의 불운을 얘기해드리고 싶어서입니다. 얼마전 기말고사때 담당을 맡으셨던 선생님께서 틀린 문제를 착각하셔서 그 수많은 1학년 교실을 죄다 돌아다니시고 거기다 도장 찍는 스탬프가 없어져 옷도 다 버리시고 그래서 아이들의 웃음거리가 되셔 열받은(?) 선생님께선 교무실로 가시던 도중 계단에서 발이 삑-사리가 나서 고대로 복도바닥에 추락하는 사태가 일어났습니다. 그로 인하여 허리에 이상(?). 지금 병원에서 투병(?)중이십니다. 호-호-호-오 ×○△선생님 빨리 기운차리세요. 그래서 어서 빨리 저희랑 함께 수업해셔야죠~.

정민군의 담임 선생님은 그날 운수가 상당히 안 좋았던 것 같군요. 그런데 정민군의 글을 읽어보니 선생님이 당한 사건을 은근히 고소해마지 않는 듯한 느낌이 드네요. 아무튼 저도 선생님의 빠른 쾌차를 마음속으로 빕니다.

어드벤처 공략 필자가 되고 싶어요

안녕하십니까? 아가박님 저는 액션 어드벤처나 서바이벌 호러에 미쳐있는 정서불안 게이머입니다요(어릴 때 피를 많이 봐서…) PS에 나오는 어드벤처는 깡그리 주워서 모으고 있읍죠. 저는 어드벤처 공략 필자가 되고 싶어요. 지금 파워에 계신 어드벤처 공략 필자분과 BIO 2 1시간대 돌입 대결을 하고 싶습니다. 정서불안자를 기억하세요. 어쩌면 파워에서 정말로 일할 지도 모르니까요. X-mas 잘 보내시고 건강하세요. 아가박님…

자기자신을 정서불안으로 칭하다니 정말로 정서불안 증세를 가지고 있는 것은 아닌가 의심스럽네요? 어드벤처 공략 필자를 하고 싶다고 하셨는데 게임을 잘하는 것도 중요하지만 일본어도 어느 정도 잘 할 수 있어야겠죠? 어드벤처 공략 필자와 바이오 해저드 2를 1시간대로 클리어하는 것을 겨루고 싶다고 하셨는데 유감이지만 바이오 해저드 2를 공략했던 필자는 몇 달전에 해병대에 입대했기 때문에 대결하는 것은 좀 무리겠네요.

중학생이 된다는 비애(?)

안녕하세요? 아가박형. 제가 이렇게 펜을 들은 건 슬픈 사연이 있어 하소연하고 싶어서입니다. 제가 곧 중학생이 되는데 중학생이 되면 공부를 열심히 해야 한다며 플스를 팔라는 아버지, 어머니의 말씀이 있었습니다. 그동안 정든 플스를 팔려니 눈물이 핑 도네요. 다른 할말은 없고요. 아가박 형님 건강하세요.

초등학생에서 중학생이 된다는 이유로 플스를 팔게 되었다니 정말로 난감하겠네요. 물론 중학생이 되었으니 초등학교 때보다는 공부를 더 열심히 해야겠지만 대학 입시생처럼 공부에만 전념할 필요는 없겠죠. 그러니 부모님께 공부에 지장이 없을테니 플스를 가지고 있게 해달라고 한번 잘 설득해 보세요. 그리고 부모님의 기대에 어긋나지 않게 공부도 열심히 하시고요.

추운 겨울 어느날

안녕하십니까? 아가박님. 저는 얼마 전 시험을 끝내고 이제 마음 푹 놓고 방학을 지낼 수 있게 되었습니다. 그런데 어느 날 친구 집에서 N64를 하다가 그리운 PS가 보고파서 저의 집으로 발길을 옮겼습니다. 버스 정류장으로 가보니 막 저의 집으로 가는 버스가 지나가려 하더군요. "아저씨!" 하고 잡아탔더니 안에 타고 있던 사람들에게서 촌냄새가 물씬 나더군요. 개의치 않고 새로 구입한 리베로그란데를 할 생각에 푹 빠져 버스를 타고 가는데 이 버스가 중간쯤 와서 외길로 빠지더군요. 이상한 산골쪽으로 끌려가는 버스. 앗! 눈치챈 저는 이 버스가 평광이란 시골쪽으로 간다는 사실을 알았습니다(저의 버스는 종류가 2가지거든요). 멈추지 않는 버스, 흘러가는 시간… 큰일나겠다는 생각보다 리베로그란데를 하지 못하겠구나 하는 생각에 완전탈진상태가 되어버렸습니다. 손 쓸 틈도 없이 버스는 이상한 곳에서 서고 얼른 내려야겠다는 생각에 내렸는데 이게 잘못이었습니다. 버스를 계속 타면 종점까지 갔다가 다시 되돌아 올텐데. 검은 노을을 바라보고 있는 저는 혹시 내가 여기서 죽는 건 아닐까하는 생각마저 했습니다. 산속이라 길도 군데군데 이제 끝이구나 하는 순간 누군가 뒤에서 오고 있는 듯한 소리가 들렸습니다. TMR!!, TMR!! 거리며 웬 경운기가 할아버지가 타고 오는 게 아니겠습니까? 울고불고 사정해 뒤에 탔건만 추운 바람은 저를 사정없이 내리쳤습니다. 하지만 지금 제가 찬밥 더운밥 가릴 땝니까? 감기에 걸리긴 했다만 집에서 리베로그란데도 조금 할 수 있었고…. 추운 어느 겨울날 인정많은 할아버지가 가져다준 작은 행복이었습니다. 아가박님은 제발 버스 잘못 타는 일이 없으시길 바랍니다. 그럼 크리스마스 잘 보내십시오.

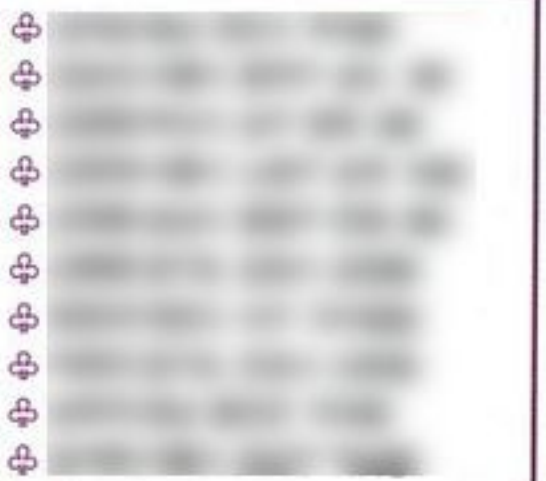
저도 병재군처럼 버스를 잘못 타는 바람에 엉뚱한 곳에 내린 적이 많았죠. 번호를 잘못 보고 타거나 아니면 그 버스가 그쪽으로 가지 않는다는 것을 알면서도 순간적으로 착각해서 타게 되기 때문이죠. 하지만 대부분 서울 시내였기 때문에 한두 정거장 지난 다음 내려서 그다지 큰 문제는 없었죠. 아무튼 아무리 급한 일이 있더라도 버스 탈 때에는 번호를 제대로 확인하고 승차하는 것이 이러한 실수를 피할 수 있는 방법이 되겠죠.

플스가 날아갈 뻔했던 엄청난 사건

아가박 형님, 안녕하세요? 불굴의 투지의 파워 독자이자 플스 유저인 정명훈이라고 합니다. 저는 작년 10월 플스와 함께 게임챔프 11월호를 구입했습니다. 그후 저는 몇 개월동안 재미있게 게임을 하며 즐거운 나날을 보내고 있었습니다. 그런데 얼마 전 시험을 못 봐서 아버지께서 플스를 던져(?) 버리셨습니다. 결국 플스는 윗뚜껑이 날아가고 케이스의 군데군데는 깨져 있었습니다. 다행히 기계는 말짱했구요. 그렇게 뚜껑을 덮고(?!) 게임을 즐기다가 지금은 새 케이스를 구해서 즐겁게 게임을 즐기고 있습니다. 플스를 산 지 1년이 지나고 파워독자가 된 지 1년이 지났습니다. 전 커서도 (지금은 15세) 게임을 할 것이고 파워도 계속 사다볼 것입니다. 그럼 아가박 형님, 건강하시구요. 안녕히 계세요!

독자들의 사연을 잘 보면 시험을 못 보거나 공부를 안 한다고 부모님이 게임기를 팔아버리거나 부숴버렸다는 얘기가 많습니다. 당하는 입장에서 봤을 때는 부모님이 원망스럽겠지만 부모님의 입장에서는 게임때문에 공부를 소홀히 하는 것을 두고 보지만은 없는 거죠. 게임을 플레이하는 것은 좋지만 그것이 공부에 지장을 줄 정도라면 결코 바람직하다고 할 수는 없겠죠. 명훈군도 아버지가 플스를 진짜로 부숴버리는 사태에 이르지 않도록 열심히 공부하세요.

새벽에 오신 입장객들

DC X-File

DC 탄생 한달… 불안의 시작?

DC 동시발매 타이틀로 거론되던 「세가 랠리 2」는 1월 14일로 발매가 연기되었다. 뒤이어 12월중으로 선을 보이기로 했던 DC 타이틀들도 속속 발매일을 뒤로 미루고 있다. 12월 중에 발매된 타이틀은 「소닉 어드벤처」를 시작으로 하여, PC 게임의 이식작 「인커밍」, 「테트리스 4D」, 그리고 NEC의 「세븐스 크로스」 이렇게 4타이틀뿐이었다. 물론, DC용 소프트의 발매연기가 새턴 타이틀의 부재만큼 심각한 것은 아닐지라도 뭔가 씁쓸함이 남는 것은 왜일까?

동시 발매 타이틀이었던 '펜펜 트라이아이슬론'에는 오프닝 동영상이 포함되어 있다. 그러나 이 게임을 가지고 있으면서도 이 동영상을 보지 못한 이들이 상당수에 이르고 있다. 하드웨어적인 문제인지, 아니면 소프트웨어적인 문제인지 확실히 밝혀지고 있지는 않지만, 게임 로고 출력 후 흘러나와야 할 동영상부분이 스킵되어버리는 문제가 발생하는 것이다. 세가는 이에 관해 아직까지 '노코멘트'로 일관하고 있다.

It's me! Kaji!

세가는 얼마전 드림캐스트용 통신 소프트인 「드림 패스포트 1.0」의 버그를 인정했다. 여러 가지 수습책을 제시하고는 있지만 적극적인 해결 방안을 내놓고 있지는 않은 실정이다. 개별 인터넷 프로바이더(자신이 원하는 인터넷 제공자를 선택할 수 있도록)를 이용해 드림캐스트의 통신 기능을 활용할 수 있게 하겠다던 당초의 계획도 이렇다할 진전을 보이지 않고 있다.

드림캐스트의 발매로부터 한달이 지난 지금, 게임은 재미있고 하드웨어의 성능이 뛰어나다는 것 또한 확실하다. 그러나 생각하지 않은 곳에서 발생하는 문제들, 그리고 그에 대한 세가의 대응을 접한 DC 유저들에게는 묘한 실망감이 하나 둘 생겨나고 있다.

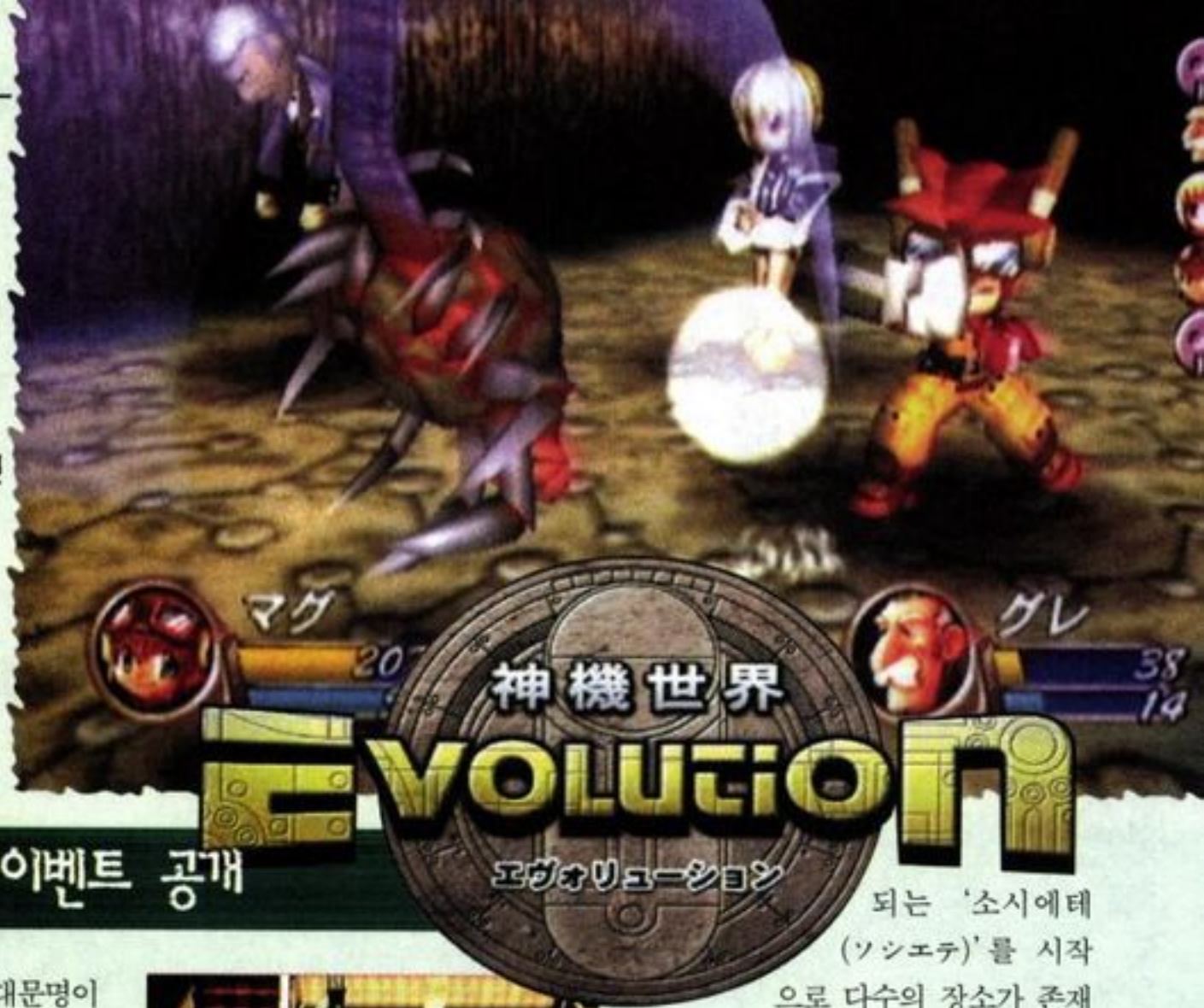
발매 전부터 적극적으로 그리고 강력하게 사업을 추진해 온 세가, 어쩌면 세가는 불도저처럼 앞을 향해 밀어붙이는 것만을 생각하고 있는 것은 아닐까 싶다. 불도저가 밀어붙인 자리를 고르게 다지는 것 또한 세가가 책임져야 할 부분이 아닐까? 한달 동안 불거져 나온 작은 문제점들을 다져나가는 것이야말로 이후의 드림캐스트 전성기를 위한 초석이 될 것임을 세가가 인식해 주었으면 하는 바램이다. '팔고 나면 끝이다' 식의 사업에는 더 이상 이끌려가고 싶지 않으므로….

신기세계(新機世界)

에볼루션

올 크리스마스는 연인과 함께...가 아니라 에볼루션과 함께 보내려던 계획은 일단 보류하자. 98년 12월에 발매될 것이라는 당초보다 한달 늦은 1월로 발매일을 수정하였기 때문. 기대감을 한층 더 부풀게 하는 게임, 에볼루션! 더 이상의 연기는 없었으면....

▶제작사: ESP/STING ▶장 르: RPG
▶발매일: 1월 21일 ▶발매가: 5,800엔

神機世界 EVOLUTION エヴォリューション

오프닝 무비와 이벤트 공개

유적과 던전, 신비의 고대문명이 함께 하는 게임 신기세계 에볼루션은 세가와 스팅 그리고 ESP가 손을 잡고 개발중이다. 이전의 많은 대작을 만들어 냈던 팀이기 때문에 더욱 기대가 큰 게임이 아닐 수 없다. 발매가 연기되어 팬들에게 아쉬움을 주고 있는 신기세계 에볼루션의 오프닝과 기타사항을 소개한다.

오프닝 무비도 게임 속 폴리곤 캐릭터들과 비슷한 수준의 그래픽으로 진행된다

에볼루션의 세계

에볼루션에 등장하는 세계. 즉 주인공들의 활동무대를 하나하나 살펴보도록 하자.

맥 저택

맥과 동료들이 생활하고 있는 저택으로, 여러 가지 사건의 시발점이 되는 곳이다. 모험이 시작하는 곳이자 하루의 모험을 마치고 돌아오는 장소이기도 하다.

많은 사건이 이곳에서 시작

휴식의 장소로도 이용된다

리니어, 그레 집사와 함께 이곳에서 생활하게 되는 주인공

팬남 타운

모험의 준비를 본격적으로 갖추기 위해 들르게 되는 곳이 바로 이곳 팬남 타운이다. 일거리를 얻게 되는 '소시에테(ソシエテ)'를 시작으로 다수의 장소가 존재하는 중요한 곳이다. 각 장소를 미리 눈에 담아두도록 하자.

소시에테

모험가에게 일거리를 제공하는 곳으로, 여러 가지 모험을 미리 수집하여 지원하는 모험가에게 제공하는 일을 하고 있는 곳이다. 어떤 던전으로 떠나기 위해서는 이곳에서 의뢰를 받는 것이 첫 번째 할 일

상점

어떤 RPG에나 존재하는, 아니 존재해야만 하는 곳. 무기와 각종 아이템을 취급하고 있다

체인의 집

동료이자 라이벌인 체인의 집은 이곳 팬남 타운에 있다. 라이벌이라고는 하지만 체인은 맥에게 호감을 가지고 있는 듯한데...

세이브 포인트

마을 한 구석에는 세이브 포인트가 존재한다. 세이브 포인트는 이곳뿐?

주점

RPG의 원활한 진행을 위해서는 다양한 정보를 얻어내는 것이 무엇보다도 중요한 법이다. 전통적인 정보교환의 장소인 주점을 놓치지 말자

비행장

모험의 의뢰를 받으면 지정된 던전을 향해 이동해야 한다. 던전까지 일행을 인도할 수단의 한가지가 바로 비행기이다. 비행기를 이용 각 던전으로 이동하게 되는 것이다.

던젼행 특급이 출발...

비행기를 타고 이동하는 동안은 '인디아나 존스'의 한 장면처럼 지도가 표시된다

던전 탐색

일정한 의뢰를 받고 그것을 해결하는 무대, 즉 게임의 많은 부분을 차지하는 배틀 필드는 '유적'이라 불리우는 던전이다. 임무는 대부분 각 던전에 있는 보스를 쓰러뜨리는 것이다. 던전의 내부는 복고풍이자 최신유행인 랜덤 던전(들어갈 때마다 내부구조가 변화하는 던전)을 채용하고 있다. 던전 안에는 다수의 적들과 함께 모험에 큰 도움을 주는 다수의 아이템이 존재한다.

던전을 구성하고 있는 요소도 가지각색이다

위로 올라가며 진행하는 던전과 아래로 내려가는 방식의 던전이 존재한다

전투

다시 한번 말하지만 던전 내부를 모험하다가 적 캐릭터와 접촉하게 되면 전투화면으로 전환되는 것이 에볼루션의 전투시스템이다. 전투를 원치 않는다면 방향키를 멋지게 조작하여 쓸데없는 죽음을 미연에 방지하도록 하자. 그러나 의뢰를 성공시키기 위해선, 즉 던전의 보스 캐릭터를 쓰러뜨리기 위해서는 힘이 필요한 것이다. RPG의 힘은 레벨과 비례하는 법! 적이 등장하면 두려워말고 부딪혀 주자. 전투에 참여하게 되는 것은 최대 3명.

던전에서 적에게 근접하면 전투장면으로 전환

적과 만나서 전투장면까지 전환되는 시간은 약 3~4초 가량

액션 미터

에볼루션의 전투는 세미 리얼타임으로 전개된다. 재미있는 것은 적과 아군 전투를 하나로 묶어 행동의 순번을 정한다는 것. 한 전투에 등장하는 모든 캐릭터(적들도 포함)하여 행동의 순서가 주어진다. 캐릭터들은 이 순서에 맞게 행동권이 부여되는 것이다. 행동순서는 화면 오른쪽에 그림으로 표시되기 때문에 무척이나 편리하게 이용할 수 있을 것이다.

화면 오른편에 보이는 동그라미들이 액션 미터. 위에서부터 순서대로 캐릭터 행동의 순서를 표시하게 된다

진형의 중요성

에볼루션 역시 최근의 RPG와 비슷한 시스템을 채용하고 있는데 대형의 부분 역시 비슷한 모습을 보인다. 방어력이 강한 캐릭터를 앞쪽에 배치하거나, 마법을 주로 사용하는 캐릭터를 뒤에 배치하는 등의 고려를 통해 확실한 전투를 펼쳐보도록!

캐릭터의 위치는 방어력, 공격력과 밀접한 관계를 가진다

필살기

캐릭터 별로 고유능력이 다수 존재하는 데 필살기 역시 그에 해당한다. 통상 공격에서 보기 힘든 효과를 얻을 수 있다. 각 캐릭터마다 특색있는 필살기를 가지고 있으므로 어떻게 멤버를 구성하는 것이 효과적인가를 생각해 보아야 할 것이다.

특수공격에는 파이팅 포인트(FP:기존 RPG의 MP와 같은 개념)가 필요하다

맥의 필살기

리니어의 필살기중 하나. 회복용?

아군뿐만 아니라 적들도 필살기로 대항해 온다

필살기를 습득하자!

필살기는 각 캐릭터 별로 여러 가지 존재한다. 이 필살기를 습득하기 위해서는 TP(테크니컬 포인트)라는 것이 필요한데, TP는 경험치와 함께 전투 종료시(적을 확실하게 처치했을때) 분배된다. 당연한 일이지만 가지고 있는 TP가 많을수록 배울 수 있는 특수기술의 강도도 높아진다. 확실한 기술을 얻기 위해선 자잘한 전투를 여러번 반복하는 인내가 필요하다.

TP가 모이면 필살기를 습득하도록 하자

전투 종료

전투가 끝나면 해당 경험치와 TP를 얻게 된다. 금전적인 문제는 유적 안에서 찾아낸 보물(탐사 중 찾아내거나 보스를 쓰러뜨리고 얻는 보물)을 추후에 교환하는 것으로 해결하게 된다. 적을 쓰러뜨리자마자 저금통에서 돈이 떨어지듯 돈을 얻는 기존의 방식과는 차이가 있다.

전투가 종료되면 TP가 분배된다

모험의 마무리

일정한 조건을 채우고 의뢰된 일을 끝마치면, 자동적으로 소시에테로 화면이 전환된다. 의뢰를 해결한 보수를 받고, 하루의 모험을 마무리 짓는 것이다. 또 다른 모험을 위해 잠시의 휴식을…

의뢰를 해결한 보수를 받는다

나오미는 DC다

파워 스톤

캡콤의 신개념 격투 게임 「파워 스톤」이 빠르면 올해 1월 안에 아케이드에 선보일 예정이다. 그로부터 한달 가량 뒤에는 가정으로, DC로 발매된다. DC와 나오미와의 완벽호환 여부를 입증해 줄 게임 「파워 스톤」의 시스템을 살펴보자.

▶제작사: 캡콤	▶장 르: 격투 액션
▶발매일: 겨울	▶발매가 : 미정

다양한 액션이 간단한 조작으로

신비의 돌 '파워 스톤'을 찾아 떠나는 격투가들의 이야기를 대전 격투 스타일로 그려낸 이 게임은 기존 게임에서 볼 수 없었던 다양한 액션을 자랑하고 있다. 그 조작에 관한 사항을 미리 익혀두자.

기어오르고

던지고

이것이 싸움!

조작법을 익히자

조작은 방향키(레버)와 세 개의 버튼만으로 이뤄지게 된다. 3개의 버튼은 각각 점프, 펀치, 킥에 해당하며 이 버튼의 조합에 의해 다양한 액션과 기술을 사용할 수 있게 된다.

이동과 순간 회피

이동은 기본적으로 레버를 상하좌우로 움직여서 이루어진다. 더불어 이 게임에는 가드 시스템이 존재하지 않는다. 적의 공격을 회피할 때는 레버를 피하고자 하는 방향으로 짧게 입력하면 된다.

'막는 건 니 삶 아니냐?'라는 명언이 떠오른다. 가드는 없고 오로지 회피만이 살 길

잡기&던지기

잡기 커맨드는 펀치와 킥 버튼을 동시에 누르는 것이다. 파워 스톤은 잡기 커맨드가 여러 가지로 활용되므로 간단하면서도 중요한 커맨드라고 할 수 있다. 화면에 등장하는 무기를 잡을 때, 물건을 잡을 때, 기둥 등을 타고 오를 때 그리고 상대 캐릭터에게 던지기 기술을 넣을 때 등 다양하게 사용되는 것이 P+K의 조작이다.

잡기 액션은 보기와 같이 다양하다

잡기 액션을 잘 이용하면 모든 것이 무기가 된다

변신 시스템

게임에는 파워 스톤이라는 신비의 돌이 등장한다. 이 파워 스톤을 세 개 얻으면 각 캐릭터는 일정한 양만큼 변신이 가능하게 된다. 변신 후에는 통상보다 훨씬 강력한 기술을 사용할 수 있다. 파워 스톤은 랜덤으로 스테이지 곳곳에 생성된다. 대전을 하면서 파워 스톤을 모으는 것도 잊지 말도록 하자

화면 하단의 3색의 파워 스톤을 한칸씩 채워나가자

세 개를 모두 모으면 게이지가 나타난다

게이지를 소모시켜 특수 공격을 할 수 있다. 게이지가 전부 소멸되면 변신이 풀리니 주의!

다채로운 스테이지

각 캐릭터 별 스테이지는 단순히 배경이 달라진다는 것 이상의 의미를 가진다. 기존 격투 게임에도 지형, 고저차를 고려한 것이 있었으나 이만큼 효과적으로 지형지물을 이용하며 대전을 펼칠 수 있는 게임은 볼 수 없었던 것이 사실. 각 스테이지 별로 확실한 특징이 존재하는 「파워 스톤」의 '격투의 장'을 공개한다.

DREAMCAST

DREAMCAST

에드워드 포커

연령: 21세
신장: 180Cm
체중: 72Kg
출신: 영국

파워 드라이브	파워 미사일	P
	파워 허리케인	K
파워 퓨전	파워 익스플로전	P + J
	파워 로켓	K + J

완탕

연령 : 19세
신장 : 165Cm
체중 : 61Kg
출신 : 중국 동안지방

파워 드라이브	용아탄	P
	용질풍	K
파워 퓨전	대용왕	P + J
	무천류무	K + J

루즈

연령 : 23세
신장 : 168Cm
체중 : 48Kg
출신 : 아라비아

파워 드라이브	불뿜기	P
	꿈의 유혹	K
파워 퓨전	불의 눈물	P + J
	비밀의 천국	K + J

건락

연령 : 38세
신장 : 201Cm
체중 : 111Kg
출신 : 돈볼타 광산

파워 드라이브	건건락	P
	락 더 크래시	K
파워 퓨전	락큰롤	P + J
	어스퀘이크	K + J

아야메

연령 : 16세
신장 : 158Cm
체중 : 42Kg
출신 : 일본

파워 드라이브	꽃수리검	P
	벚꽃 숨기	K
파워 퓨전	백화교란	P + J
	벚꽃의 춤	K + J

가루다

연령 : 28세
신장 : 190Cm
체중 : 98Kg
출신 : 미국

파워 드라이브	심판의 빛	P
	대지의 절규	K
파워 퓨전	천벌의 빛	P + J
	대지의 큰 절규	K + J

료마

연령 : 19세
신장 : 170Cm
체중 : 61Kg
출신 : 일본

파워 드라이브	뢰도	P
	이합참	K
파워 퓨전	난참도	P + J
	천지양단	K + J

잭

연령 : ?세
신장 : 190Cm
체중 : 61Kg
국적 : 영국

파워 드라이브	롤링 슬래시	P
	라운드 슬래시	K
파워 퓨전	킬러 댄스	P + J
	미저리 레인	K + J

투사의 분신들

게임속 등장인물들도 스테이지만큼이나 개성이 뚜렷하다. 기본적인 능력 이외에도 변신후의 능력도 머리속에 꼭꼭 넣어두도록 하자. 캐릭터별로 공개한 화면과 기술은 변신 후의 것들이다. '파워 퓨전'은 두 버튼을 동시에 눌러서 차지시킨 뒤 발동하는 기술이다.

랠리를 맛본다

세가 랠리 2

많은 사람들이 '드림캐스트는 언제 구입할 생각입니까?'라는 질문에 '세가 랠리 2가 나오면…'이라는 답변을 하고 있다. 버파 3tb가 짧은 기간 동안, 상당히 높은 이식도를 보였던 전례를 볼 때, 동시발매 타이틀에서 두 달이나 발매일이 연기된 「세가 랠리 2」에 대한 기대는 더욱 커진다. 발매가 보름도 남지 않은 「세가 랠리 2」의 소식을 전한다.

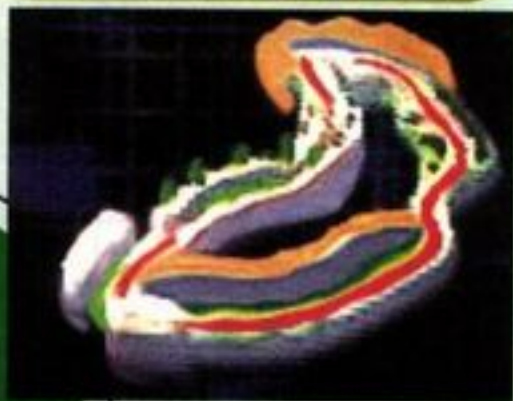
▶제작사: 세가 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 1월 14일 ▶발매가 : 5,800엔

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

DC용에는 오리지널 요소들이 만재!

「VF 3tb」가 아케이드 버전과 거의 같은 모습으로 태어났다는 것은 기쁜 일이기도 했고, 슬픈 일이기도 했다. 이왕 비디오 게임기로 이식된다면, 각종 추가 사항을 만들어 팬들을 기쁘게 해줄 필요도 있었는데…하는 아쉬움. 아케이드 이식 두 번째 작품이 될 세가 랠리 2도 원판 그대로일까? 답은 '아니오'. 두 달 가까이 발매일이 늦춰진 데에는 그만한 이유가 있다.

DC 오리지널 코스

사막 코스(DESERT SS2)

'사막 SS2' 코스는 전작 「세가 랠리」에 등장했던 초급코스를 그대로 옮겨 놓은 코스이다. 그러나 코스의 모양이 똑같다 하더라도, 2에서는 기상에 의한 여러 가지 변수가 존재하므로 완벽히 같은 코스라고는 말하기 어려울 듯.

○코스의 모양은 같지만 연출이 다르다

산악(MOUNTAIN SS1, SS3)

산을 배경으로 하는 두 개의 코스가 추가되었다. MOUNTAIN SS1과 MOUNTAIN SS3 코스가 그것. 둘다 산을 배경으로 하지만 SS1의 경우는 커브가 완만하고 긴 직선주로를 가진 고속형 코스, SS3은 스피드보다는 기교를 요하는 굴곡이 많은 코스이다. SS1과 SS3는 오리지널 코스, 그 사이에 있는 SS2는 아케이드에 있던 산악 코스를 그대로 옮긴 것이다.

SS2는 아케이드에 있던 바로 그 코스

진흙 코스

열대정글을 떠올리게 하는 코스이다. 이름그대로 진흙탕 레이싱 한판이 기대된다.

여기에 날씨까지 안 좋으면? 지옥의 코스가 아닐까…

오리지널 모드

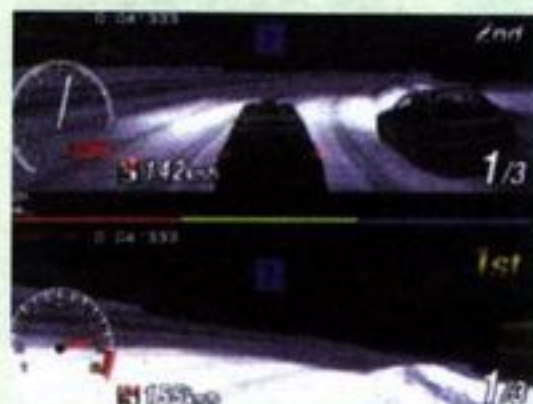
카 셋팅 모드(CAR SETTING MODE) & 10년 챔피언십 모드(10 YEARS CHAMPIONSHIP MODE)

'카 셋팅 모드'는 각종 차량 설정과 함께 '보조 운전사' 설정이 가능한 튠업 계열 모드. '10년 챔피언십 모드'는 말 그대로 10년 동안 각종 랠리에 출전, 대회를 휩쓸어 나가는 그랑프리 스타일의 모드이다.

카세팅 모드에서는 레이싱에 맞는 세세한 설정이 가능. 눈길 빙판길엔 스노우 타이어를!

2P 대전모드

희소식! DC용 세가 랠리 2에서는 화면 분할을 통해 2인 대전이 가능하다. 하나의 게임 세트에 콘트롤러만 하나 더 준비하면 대전을 즐길 수 있다.

○당연히 있어야할 모드. 기술상으로는 4인용도 가능하지만 화면에 표시되는 여러 수치들을 제대로 알아보려면 2인 정도가 적당하다. 이건 '펀펀'이 아니니까…

국내에서 통신기능을 이용한 대전이 가능할지 여부가 불투명한 상태인 만큼 반가운 소식이 아닐 수 없다

등장차량은 20종

아케이드의 기본 8대 플러스 알파가 될 것이라던 차량의 총수가 현재까지 밝혀진 바로는 20종에 달한다. 이 정도면 DC용 세가 랠리 2는 충분히 매력적!

○아케이드에는 볼 수 없었던 차량들이 무더기로 등장

DREAMCAST

프롬이 만들면 어쩐지 재미있다

프레임 글라이드

지난달에 실린 특보를 보고 많은 이들이 가슴을 부풀렸을 것이라 생각된다. 이미 수많은 PS유저들을 사로잡은 「아머드 코어」의 초강화판 게임 「프레임 글라이드」. 지난 호에 미처 싣지 못했던 상세 정보를 싣는다.

▶제작사: 프롬 소프트 ▶장 르: 액션
▶발매일: 99년 봄 ▶발매가: 미정

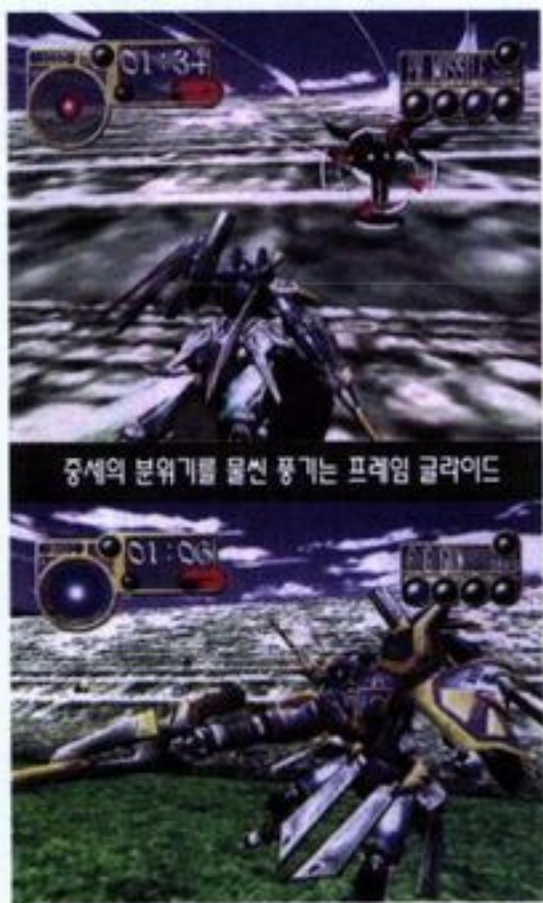
FRAME GRIDE

중세 풍의 머신이 던지는 미학

「아머드 코어」의 분위기를 강하게 느끼게 하는 후속작 아닌 발전작 「프레임 글라이드」. 지난 호 특보에서 잠깐 소개했던 파츠와 마나 드라이브에 관한 세부사항을 소개하기로 하겠다.

중세의 분위기를 물씬 풍기는 프레임 글라이드

파츠 교환으로 기능 향상

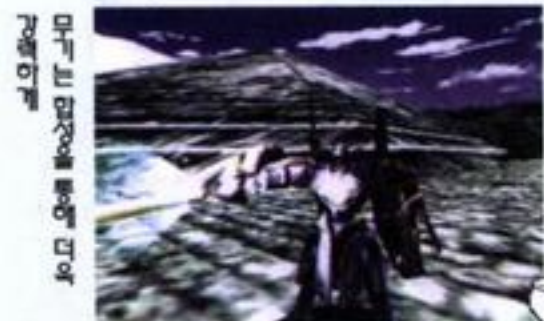
게임 진행은 2D맵 상에서 분기를 선택하여 진행하게 되는데 진행중 적과 조우하면 3D전투 장면으로 전화

적과의 승부에서 이기면 아이템을 입수한다

전투를 벌이게 된다. 이 전투에서 승리하면 적에게서 아이템을 얻을 수가 있는데, 이것을 가지고 기체의 성능을 향상시키게 된다.

적과의 승부를 통해 얻을 수 있는 아이템은 크게 두 가지로 나뉜다. 하나는 '엘리멘탈 스피어'라는 것으로 어깨나 다리 혹은 무기 등 파츠 자체를 말한다. 또 한가지는 '메터리얼'이라는 것인데 이것은 직접 장착하는 파츠가 아니라, 파츠에 합성시켜 파츠의 성능을 향상시키는 일종의 강화제에 해당한다.

파츠 합성

'엘리멘탈 스피어'와 '메터리얼'의 합성을 통하면 새로운 '엘리멘탈 스피어'가 탄생하거나 기존의 '엘리멘탈 스피어'가 강화된다. 이것은 모든 파츠에 해당된다. 가령 동체부의 엘리멘탈 스피어에 메터리얼을 추가시키면 부스트 성능이 증가되는 등의 효과를 얻을 수도 있다.

무기는 합성을 통해 더욱 강력하게

프레임 글라이드의 각 파츠도 합성을 통해 강화시킨다

마나 시스템

지난 호에 간략하게 소개한 마나 시스템에 관한 상세를 소개하기로 하겠다. 파츠 합성에 의한 강화법과 함께 기체 성능을 향상시키는 중요한 요소가 바로 이 마나 시스템. 기체의 뒷 면에 장착된 마나 드라이브에, 특별한 아이템(리버레이트 스톤: 보스급의 적을 쓰러뜨리면 얻을 수 있다)을 장착시키는 것으로 특별한 효과를 얻을 수 있다. 마나 드라이브는 총 4칸이 마련되어 있으며 각 칸이 맡은 역할이 나뉘어져 있다.

보스캐릭터를 처치하고 리버레이트 스톤을 입수하자

1단
2단
3단
4단

1단	기체, 혹은 무기에 속성을 부여한다. 적 기체가 지닌 특성에 따라 대미지가 가감된다
2, 3단	기체의 패러미터를 상승시킨다. 이동 스피드와 공격, 방어력을 좌우한다
4단	'리버레이트 포스' 즉 필살기에 관계된 부분. 검을 가지고 있을 때와 총을 가지고 있을 때의 필살기에 차이가 있다

화면 분할 모드

「아머드 코어」에도 존재했듯이 화면이 분할되어 두 사람의 플레이어가 대전 혹은 협력 플레이를 펼치는 모드가 마련되어 있다. DC만의 기능인 통신기능을 살린 멀티 플레이어 모드도 지원할 것인가? 기대해 볼 일이다.

○좌우분할 대전모드

○통신 기능은 사용될 것인가?

깔끔한 머신이 거친 길을 달린다

버기 히트

드림캐스트에 이용되는 기술을 직접 만들어 낼 수 있는 집단인 만큼, 현 상황에서 가장 드림캐스트라는 하드웨어 자체를 잘 파악하고 있으리라고 판단되는 CRI. 수개월 안에 등장할 CRI의 게임 버기 히트의 최신 정보이다.

▶제작사: CRI ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 3월 발매 예정 ▶발매가 : 5,800엔

4대의 머신과 각 드라이버 공개

「버기 히트」는 레이싱 게임이면서 육성의 요소를 가지고 있다. 등장하는 4대의 차량과 4명의 드라이버가 플레이어의 운전기술을 습득하며 게이머의 분신이 되어 가는 것. 이 페이지에선 등장하는 각 차량과 더불어 플레이어의 분신이 될 드라이버들을 공개하기로 하겠다.

차량에 탑승하는 캐릭터들도 폴리곤 모델링으로 정교히 만들어진 것이다

플레이어의 분신들

플레이어가 성장시키게 될 캐릭터와 전용 차량을 소개한다. 탑승자의 직업 설정이 좀 묘한 감이 있지만, 어제 오늘 일도 아니니…

샹차이 한
■직업 : 요리사 ■국적 : 일본
■탑승차량 : 소룡포

○중국 냄새를 풍기기 위해서인지, 차량 곳곳에 한자어가 가득하다

캐롤라인 로즈
■직업 : 고교생
■국적 : 미국
■탑승차량 : 아발란치

○차 안의 그녀, 이 게임은 그녀를 보기 위한 게임이다. 절묘한 시점으로 차 안을 들여다 볼 수 있게 연습하자

데이빗 테라다(寺田)
■직업 : 수리공
■국적 : 일본
■탑승차량 : 트릭키 다이아몬드

○날렵한 모습의 버기카 '트릭키 다이아몬드'가 데이빗의 전용 차량

폴 루블랑
■직업 : 고교생 ■국적 : 프랑스
■탑승차량 : 버튜오스

최근에 공개된 신차량이다. 힘은 좋아도 스피드는 없을 듯

다양한 요소들로 가득한 코스

사막과 진흙탕 그리고 잘 포장된 도로가지 다양하게 마련되어 있는 버기 히트의 코스를 살펴보도록 하자.

이집트를 연상케 하는 사막 코스. 랠리 분위기

오프로드부터 포장도로에 이르기까지 다양한 코스가 마련되어 있다

코스에는 시간의 개념 역시 존재하는 듯, 야간레이스에는 라이트를 켜고!?

아직 더 기다려야 하는 건가?

D&D 컬렉션

새턴용 D&D 컬렉션의 발매일이 결정되었다는 얘기를 들은 것이 몇 번째인지 모른다. 언제 발매할 것인가, 혹은 발매를 포기할 것인가… 아무런 소식이 없어서 게이머들을 더욱 불안하게 만들었던 그 게임의 최근 정보를 공개한다. 완성도는 이미 상당한 수준에 올라 있어, 남은 것은 마무리 작업과 발매일 확정뿐인 듯한데….

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 액션
▶발매일: 99년 봄 ▶발매가: 미정

Dungeons & Dragons

4인 플레이는 불가능 하지만…

정말 애타게 기다려온 아케이드의 명작, D&D 컬렉션이 드디어 발매될 전망이다. TRPG의 설정을 바탕으로 한 튼튼한 기초, 그 위에 세워진 멋진 게임 내용, 4인 플레이에서 얻을 수 있던 쾌감 등으로 많은 동전을 앗아간 D&D의 두 작품이 하나로 뭉쳐진 D&D컬렉션. 팬들이 그토록 바랬던 4인 동시 플레이는 역시 무리인 것으로 밝혀져 아쉬움을 남기지만, 변변한 신종 게임이 없는 새턴 유저들에게 있어서는 희소식이 아닐 수 없다. 한 장의 CD에 담긴 두 개의 D&D! 그 내부를 잠시 엿보자.

당초 PS 와 SS 양기종으로 개발중이었으나 PS로는 개발을 포기한 바 있다

4인 플레이에 대한 미련은 아직…

제1편 타워 오브 둠

D&D의 첫 번째 작품인 타워 오브 둠은 4인 동시 플레이라는 강점과 더불어 캡콤 특유의 그래픽 연출력으로 많은 팬을 확보한 D&D의 시발점이었다. 마법이나 아이템 등이 원작에 해당하는 TRPG의 특성과 분위기를 그대로 살렸다는 것이 단순히 구성된 액션 게임들보다 훨씬 매력적이었던 게임이기도 했다. 버튼 하나로 쏟아내는 화려한 연속기의 맛이 재현된다.

등장하는 캐릭터는 파이터, 클레릭, 드워프, 엘프 등 4종류

플레이어 캐릭터의 조합에 의해 전술이 다양하게 변화

레벨 개념도 존재한다

적들의 구성도 TRPG에서 근거한 것이다

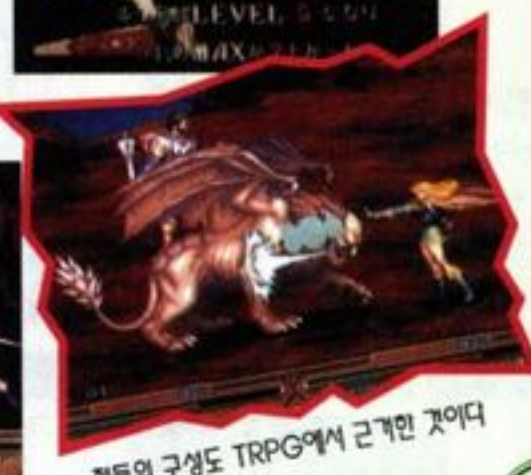
제2편 쉐도우 오버 미스타라

'타워 오브 둠'은 램팩이 없어도 플레이 가능하지만, '쉐도우 오버 미스타라'는 4MB 램팩 전용 소프트이다. 추가된 캐릭터(시프와 매직 유저)와 '링 커맨드' 시스템이 게임을 더욱 즐겁게 만든다. 다양하게 마련된 분기점도 게임을 오래도록 즐길 수 있게 하는 요인일 것이다.

화려한 연속기 또한 게임의 매력

링 커맨드 시스템 사용의 예. 마법 등을 선택할 수 있다

시프(도둑)는 방패가 없는 대신 스피드가 발군. 이처럼 캐릭터 별로 강한 특성을 가지고 있는 것 또한 게임의 매력이다

대시 베기 등 다양한 액션도 건재

오리지널 요소

새턴용에는 아케이드에서 볼 수 없었던 숨겨진 장소가 존재한다. 이것을 찾아내는 것도 또 하나의 큰 재미. 또 하나 게임 중에서 얻는 아이템을 관람할 수 있는 아이템 관람 모드가 추가되었다.

숨겨진 장소를 찾아라!

아이템을 볼 수 있다는 것은… 기쁜 일인가?

COMING SOON!!

시뮬레이션

■세가 ■99년 내 ■미정

프로야구팀을 만들자!

나오미 기판으로 개발중인 「다이너마이트 베이스볼」과 연계 가능할 것이라는 예측이 난무하는 가운데 아직은 발매일이 오리무중인 「프로야구팀을 만들자」. 그런데 국내에 나오미 기판이 보급되면 VMS 접속부가 달려 있을지?

■세가 ■99년 ■2월

겟 배스

'낚시는 아저씨들 취향'이라는 인식이 강해서일까? 낚시 게임이 혈기왕성한 게이머들 사이에 폭발적인 인기를 얻고 있지 못하는 것이 국내의 현실. 전용 낚시 컨트롤러와 함께 발매될 「겟 배스」 또한 국내에서는 진귀한 게임이 되지는 않을런지….

■CRI ■99년 2월 ■5,800엔

에어로 댄싱

에어쇼의 편대장이 되어 보는 플라이트 시뮬레이터. 기체의 세세한 구성까지 전문가의 감수를 받아 디자인하고 있다. 아직은 사용되지 않은 실험용 기체를 가지고 플레이해 볼 수 있다는 것 또한 매력이 아닐 수 없다.

격투 액션

■SNK ■미정 ■미정

더 킹 오브 파이터즈(가칭)

'97까지는 각 기종으로 이식되어 비디오 게임 팬들에게도 인기를 얻어온 시리즈 「킹오파」. 얼마 전 오락실에 「'98」이 등장, 변함없는 인기를 누리고 있다. 99년에 DC로 등장하는 '킹오파'는 「KOF '98」의 이식이 아니라 전혀 새로운 게임이라고 한다. 「킹오파 '99」?

■타이토 ■99년 봄 ■미정

사이킥 포스 2012

대전형식의 슈팅 게임 사이킥 포스 2012가 DC로 등장한다. 이 게임의 DC 등장은 두가지의 의의를 지닌다. 첫째는 DC용 아케이드 스틱의 용도가 하나 늘어난다는 것, 두 번째는 좀처럼 보기 힘든 게임을 볼 수 있게 된다는 점…. '2012 퍼즐 대전'이 나오지는 않을런지.

슈팅

■펀더 소프트웨어 ■99년 봄 ■미정

스페이스 그리폰

원작이 튼튼하면 리메이크의 값어치가 있다…고 제작사는 말하고 있다. 슈팅 게임이면서도 박진감 있고 튼튼한 스토리 덕에 연출만 조금 수정하면 많은 팬을 얻을 수 있다…고 제작사는 말하고 있다. 네트워크를 이용한 플레이가 가능하다는 것에는 귀가 솔깃.

스포츠

■웹 시스템 ■99년 3월 ■미정

쿨보더즈

스노우 보드 게임의 원조격에 해당하는 쿨 보더가 드림캐스트로도 등장한다. 이미 PS에 3편 까지를 제작했던 웹 시스템이 제작사. 고사양의 하드웨어를 이용하면 「1080 스노우 보딩(N64)」을 훨씬 뛰어 넘는 멋진 화면을 만들 수 있을 것으로 기대한다(화면은 PS용 쿨보더 3).

사운드 노벨

■WARP ■2월 25일 ■4,800엔

리얼 사운드 -바람의 리글렛-

새턴으로 발매된 바 있던 사운드 노벨의 명작 「리얼 사운드」가 리메이크된다. 검은 화면에 소리만이 존재하던 새턴용과는 다르게 약간의 비주얼이 추가된다는 것이 특징(모니터를 괜히 켜 놓는다는 생각이 조금은 줄어들 듯…). 초회 한정판에는 D2 제작 장면을 담은 서비스 디스크가 포함된다.

SEGA SATURN

어드벤처

■키드 ■99년 봄 ■6,800엔

키스부터…

새턴 최후의 분발 업체 키드가 최근 개발사실을 발표한 시뮬레이션 어드벤처. 연애 시뮬 단골 소재인 여름방학과 바다, 그리고 아르바이트가 등장한다. 여름 바다의 수영복과 알록달록한 화면으로 게이머를 사로잡아 보려고 하는 듯.

■NEC 인터채널 ■99년 초 ■7,200엔

프랜즈 -청춘의 빛-

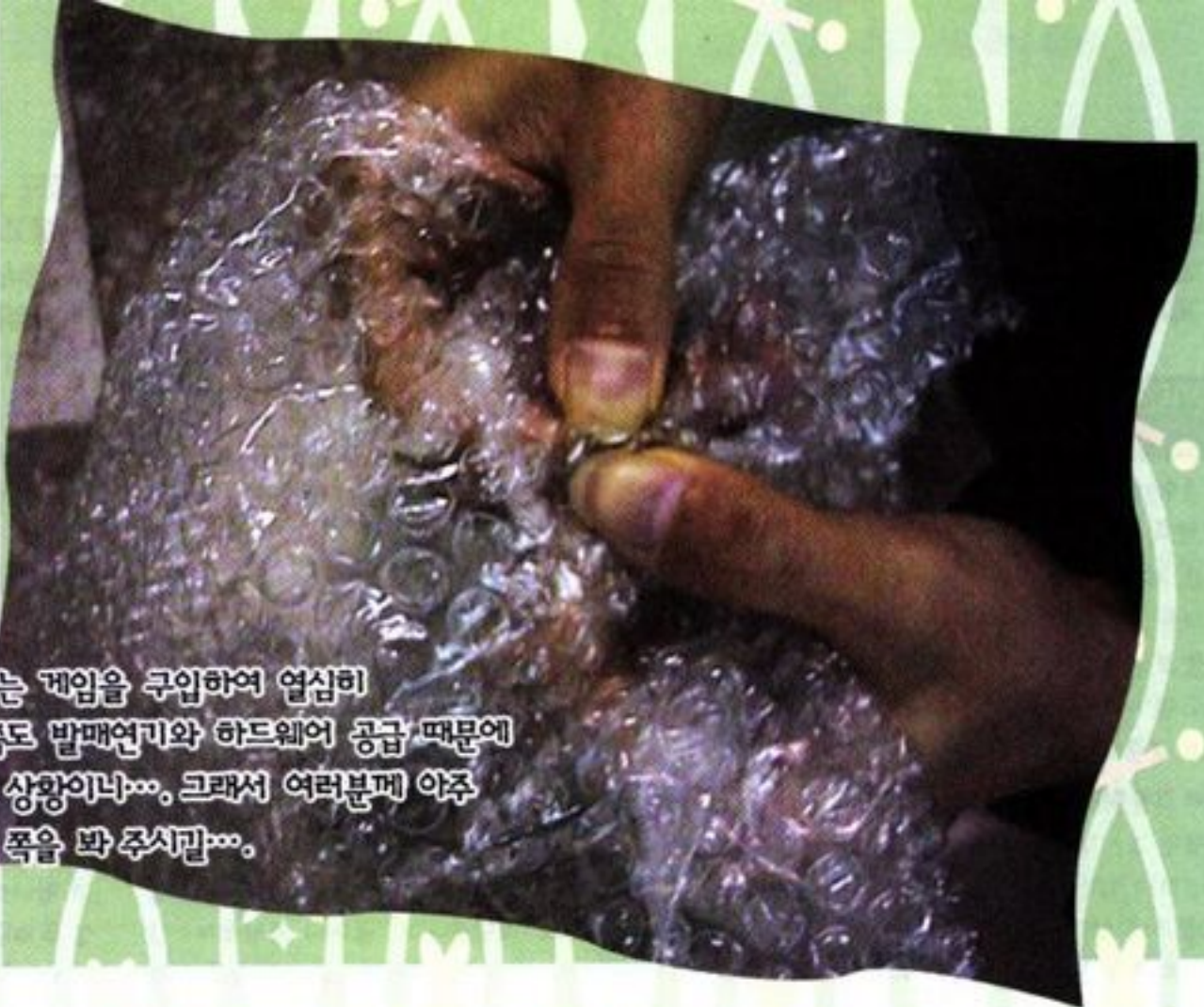
무척이나 오랫동안 커밍순의 한자리를 메꾸고 있는 「프랜즈」가 발매되는 것은 정확히 언제일까? 새턴에서 구현할 수 있는 최고 해상도와 에니메이션을 구사하겠다는 인터채널의 당초 계획이 순조롭게 진행되기만을 바란다. 4MB 램팩 대응.

■코나미 ■99년 봄 ■미정

두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 Vol. 3

'타테바야시 미하루'와 '후지사키 시오리'의 더블 캐스트, 드라마 시리즈의 완결편이자 새턴으로 등장하는 마지막 두근두근 시리즈이다. 추후 신기종 DC에도 두근두근의 마수를 뻗칠 것인가? 최근 리듬 게임에 전념하는 듯이 보이는 코나미지만 아직은 '두근두근'이 간판 상품인 듯한데….

새턴人

"집에서 뒹굴거리고 있는 여러분! 시간을 헛되이 보내지 맙시다. 재미있는 게임을 구입하여 열심히 플레이합시다!"라고 외치고 싶은데, 새턴은 신작이 거의 없군요. 드캐 쪽도 발매연기와 하드웨어 공급 때문에 다소 느린 걸음을 걷고 있고…. 게다가 용돈도 시원치 않은 것이 요즘의 상황이니…. 그래서 여러분께 아주 값싸게, 그리고 한참동안 즐길 수 있는 오락을 한가지 소개합니다. 오른 쪽을 봐 주시길….

감사의 말

크리스마스 카드를 많이 보내주셨군요. 덕분에 따뜻한 크리스마스가 될 거 같네요. 그러나 저는 크리스마스인 오늘도 철야 근무중입니다. 하아~ 하긴 집에 있어봐야 잠밖에 더 자겠습니까만…. 크리스마스 카드 보내주신 새턴인들 이곳을 빌어 감사의 말씀을 올리옵나이다. 감사!

겜파워 잘 읽고 있습니다. 우리 반 아이들도 나 때문에 게임에 대해 잘 알게 됐고, 그 계기로 아이들과 친하게 되었습니다. 그래서 요즘도 게임에 대한 얘기로 한창 바쁘답니다. 전 매달 겜파워를 학교에 들고 가 보여줬죠. 아이들은, 특히 절친한 친구 성훈이는 겜파워가 너무 재밌어서 죽으려고 합니다(그럼 죽으면 되잖아? 썰렁~). 전 게임을 해도 그 게임에 대해 열심히 연구하고 생각하는 버릇이 있는데 이걸 보고 아이들이 게임에 폭주했다고 놀려대죠. 제 꿈은 세가사에 취직하는 것입니다(청소부라도). 요번 겨울방학 때 일본어도 짬짬이 배우고 게임에 대해서 더 열심히 연구해야겠네요. 추운 날씨 잘 견디시고 겜 열심히 하세용. 부디 만수무강하시길 기원하며 이만~

오호! 열심이군요. 파워 홍보 사절로 임명합니다. 글에 써 있는 그대로라면 영보군은 뭔가에 몰입하는 스타일이네요. 세가사에 들어가겠다…생각은 좋은데 '아무거라도 좋으니 시켜만 주세요'라는 식은 몰입가에게 어울리지 않는 듯 하네요. 그것보다는 '뭔가를 꼭 이뤄내겠다!'라는 생각을 가지고 거기에 몰두하는 겁니다. 예를 들어 '세가 게임 캐릭터의 목소리를 담당하는 보이스 액터가 될거야!' 라고 생각했다면 그에 관한 자료도 모으고 실력도 닦아 나가는 겁니다. 그렇게 하다 보면 세가사의 보이스 액터가 되지는 못하더라도 훌륭한 보이스 액터가 될 수 있을 겁니다. 한 가지 일에 '몰입'할 수 있는 자신의 재능을 키우기 위해서는 구체적인 목표를 세우는 것이 바람직합니다. 물론~! 청소가 좋다면 청소에 몰두하는 것도 즐거운 일일 테지만…. 그리고 또 하나, 미안하지만 세가에는 전속 청소부가 없습니다. 청소 용역업체에서 돈을 받고 청소를 해주죠. 방향을 전환하심이 어떨지?

안녕하세요. 저는 막 아니 11월 16일날 병장으로 제대하고 어엿한 민간인 신분으로 돌아온 영원한 새턴인인 김성호라고 합니다(서두가 너무 길었나요?)-네. 길군요…. 지금 이렇게 편지를 쓴 날자는 12월 5일 게임파워가 막 나온 그날입니다. 전역하고 나서 지금까지 '백수'로 있지만, 아르바이트를 지원한 곳의 발표가 곧 있습니다. 그때까지 SS을 하면 덜 심심하겠지만 전역해서 이틀 있다가 눈물을 머금고 처분했습니다. 그런데 가격이 '다운다운다운' 완전 K.O될 줄이야. 하지만 전 이 눈물이 기쁨의 눈물이 되도록 돈을 모아서 드림캐스트를 살 겁니다. 새턴을 팔아서 받은 피같은 돈(80,000원)+아르바이트해서 모은 돈으로 DC를 사서, 게임을 할 때마다 새턴을 생각하며……

PS. 전 고무신을 거꾸로 신지 않은 애인이 있답니다. 너무너무 좋겠죠?

'이캐라기 대밭에 들어간 까닭은?' 이라는 훌륭한 그림입니다(제가 붙인 제목입니다만). 다소 개두화 된 것이 매력적!

드디어, 제대를 하셨군요. 좋은 그림과 꾸준한 사연 감사드립니다. 늘 보내주시던 스티커 사진이 이번엔 보이지 않는군요(다행이다~). 군에 있었으니 사회와의 공백이 남모르게 클 거라고 생각되네요. 군대고 어디고 간에, 아주 잠시라도 자기 자리를 비웠다가 복귀했을 때, 주변환경이 바뀌어 있다는 것은 신선한 일이기도 하고 충격적인 일이기도 하죠. 이른바 문화 충격이라고 할까…. 성호님의 경우에는 그간에 꾸준히 읽어온 게임파워 덕에 '게임 문화 충격' 증상이 남들보다 덜할 거라고 생각됩니다만, 혹 사회 복귀에 지장을 느끼실 때는 주저하지 마시고 게임파워에 상담을 의뢰하시길 바랍니다. 제가 아니면 2분단에 앉아 있는 게임클리닉 '닥터 문'에게 접수하셔도 좋습니다. 군대 경험에서 오는 '힘'으로 멋진 사회 생활 열어 가시길 바랍니다. 아르바이트 열심히 하시고, 꿈의 드림캐스트도 빨리 장만하시길!

PS. 고무신을 거꾸로 신으면 상당히 불편합니다. 더불어 제 애인은 구두만 신습니다만….

전 얼마 전 중간고사를 잘 봐서 SS을 샀습니다. 너무 좋았습니다. 그러나 저는 기말고사를 못 보면 SS이 팔려 버린다는 아주 엄청난 협박에 '열심히 공부하자!'라는 생각을 한 게 아니고, '팔리기 전에 조금이라도 더 해보자!'라는 아주 무식한 생각을 하고, 시험기간임에도 불구하고, 새벽마다 몰래 거실로 나와 마구마구 두들겼습니다. 막상 시험이 다가온 첫 번째 날, 저는 집에 있는 새턴을 걱정하며 시험지를 받아보았습니다. 그런데 기적 같은 일이 일어났습니다. 머리 속에서 답들이 마구 셀쳐되는 것이었습니다. 그때 저는 생각했습니다. '새턴이다! 새턴의 영혼이 날 도와주는구나!'라고…(정신병자 아닙니다). 어쨌든 결과는 평균 80점대였습니다. 새턴이 안 팔리는 것은 물론이고 보너스로 '용돈'이라는 최고의 아이템도 얻을 수 있게 되었습니다.

이거 정말 꿈같은 이야기군요. 아주 굉장합니다. 칭찬의 박수를 가득 담아 드립니다. 물론! 은총군의 아버지 어머님께 말입니다(아주 마음이 넓고 관대하신 분들이군요). 게임기 처분을 '보류'하신 것은 둘째 치고라도 용돈까지 주셨다니…. 호! 농담! 하지만 은총군! 지금 받은 평균 80점에 만족하고 있는 겁니까? 자! 한번 생각해 봅시다. 그날! 운 좋게 걸리지 않고 밤새 새턴과 놀아난 그날! 게임을 하지 않고 공부를 했다면? 용돈뿐이었겠습니까? 아마도 그때 잠시만 새턴신을 멀리했더라면 다음 시험에는 드캐신의 은총도 함께 받을 수 있었을 텐데…. 소아(小我)를 버리면 대아(大我)를 얻을 수 있는 법입니다.
아쉽겠군요. 후후후.

가지님 안녕하세요? 일단 새턴인에 들어가게 해주신 것을 감사드립니다. 뽑힌 것을 보니 정말 뿌듯하고 흐뭇하더군요. 연속으로 또 뽑힐 일은 없겠지만, 가지님께 감사도 드릴 겸 다시 펜을 듭니다. 위에 말했듯이 정말 감사드립니다. 드캐 재미있으신지…, 솔직히 말해 부럽습니다. 드캐 패드 한번 손에 쥐어봤으면…
중요한 건, 조만간 겜기를 살 수 있게 되었거든요. 열심히 아르바이트를 하고 있죠. 늦어도 다음달까지는 살 수 있을 것 같네요. 또 좋은 소식은 고등학교도 합격했다는 사실! 새턴인에도 합격하고 고등학교도 합격하고 겜기도 살 수 있게 되고 갑자기 행운아가 된 느낌이에요. 다 가지님 덕분인거 같아요. 그리고 한가지 중요한 건, 제가 새턴인만이 아닌 초 열성 파워독자라는 사실! 후후 자랑스럽군요. 그럼 이만….

PS. 드캐 하고파… 어쨌든 재밌게 하시길…

'뽑아줘서 감사하다'는 그 한마디에 다시 한번 대성군의 사연을 뽑아들었습니다(주의:늘 그렇듯이 이와 같은 사례는 단 한번뿐입니다. 모방범은 엄벌에 처합니다). 뽑아드린 거야 제가 한 일이라고 쳐도 고등학교 합격이며 게임기를 장만할 수 있게 된 모든 일들은 대성군이 이뤄낸 일들입니다. 군이 저한테 감사할 필요는 없는 듯하네요(그러나 감사의 말은 이유 없이 들어도 흐뭇하네요). 사연을 보니 대성군은 지난 한해를 멋지

게 마무리 한 듯 싶군요. 그 좋은 마무리가 새해까지 이어져서 올 한해 계속해서 행운아로 남을 수 있기를 바랍니다. 고교생 파워 열혈 독자가 또 한명 늘었군요. 기쁩니다!

안녕하세요. 다들 이렇게 시작하길래 저라도 다른말로 시작하려 했지만, 이것외엔 쓸 말이 없군요. 저는 진짜로 정말로 새턴인에는 처음으로 엽서를 보내는 상범이라고 해요. 제가 이렇게 엽서를 보낸 이유는 잘하면 드림캐스트 유저가 될 수도 있기 때문이에요. 저희 남양주 시도 서울과 같이 평준화가 되면 좋겠지만 불행히도 시험을 봐서 고등학교에 가야 합니다. 평소엔 쉽게만 느껴졌던 그 시험이 기회로 다가왔습니다. 저희 부모님께서 이번 고교입시에서 점수를 잘받으면 DC를 사주신다고 하셨거든요. 게임책에서만 보던 그리고 동경했던 그 드림캐스트! 미려한 그래픽과 환상적인 사운드, 게다가 매력적인 캐릭터까지…. 그래서 저는 얼마남지 않았지만 정말 열심히 공부하고 있습니다. 제가 열심히 공부하는 만큼 DC 에도 한발자욱씩 다가서는 것이겠지요. 요즘은 꿈에서도 나옵니다. 꼭꼭 열심히 공부해서 DC유저가 되겠어요. 무엇보다도 저의 노력에 달렸겠지만요. DC파이팅!

PS. GD롬이 뭐에요? CD롬과는 다른 것인가요?

부모님이 게임기를 이용하는 사례를 유형별로 정리해 보겠습니다.

1. 인질극형

이 상황은 주로 큰일(시험)을 앞둔 학생들과 부모의 사이에서 벌어지곤 합니다. 게임 때문에 자꾸만 하락하는 성적을 가진 학생의 부모가 일반적으로 사용하지만, 때때로는 아무런 이유도 없이 사용되기도 합니다. 학생들에게는 일정한 임무가 부여되고, 그것을 클리어하지 못할 때는 가차없이 게임기와 게임권을 박탈하겠다는 선언으로 이 상황은 발동됩니다. 또한 한번 발동되기 시작하면, 이후에도 버릇처럼 발동될 가능성이 높은 유형이기도 합니다. 해결책은 '사전에 방어를 튼튼히 한다'는 것입니다 게임을 하는 만큼 성적 쪽에도 단단한 벽을 만들어 부모님에게 게임과 성적하락을 연동시킬 '사고적 여유'를 주지 않는 것이 이 상황을 피하는 단 하나의 길입니다.

2. 당근형

이것은 게임기를 소지하고 있지 않은, 그러나 게임기를 무척이나 원하고 있는 학생들이 일반적으로 처하게 되는 상황입니다. 경제적 실권자 쪽에서 일정치의 성적지표를 제시하고 그 선보다 높은 점수를 획득하였을 때 학생은 게임기를 얻을 수 있게 됩니다. 그러나 당근에 해당하는 게임기라는 것은 고가이고 학습에 방해를 주는 요인이 될 가능성이 무척 크기 때문에, 경제적 실권자(대부분 부모가 이에 해당함)쪽에서 약속을 어기는 사례가 빈번히 벌어지기도 합니다. 눈앞에서 흔들리는 당근이 싱싱한 것인가를 미리 살펴보는 것이 실패를 막는 길입니다.

이 밖의 유형에 대해서는 나중에 시간날 때 마저 공개하기로 하겠습니다. 당근을 꼭 얻으시기 바라며….

PS. GD라는 것은 CD와 동일한 겉모양을 하고 있지만, 두 배 가량의 용량을 담을 수 있는 매체입니다. 게임이 대용량화되어 가는 시대에 맞춘 신매체라고 할 수 있습니다.

저는 인간 말종, 강태욱입니다. 중3인 관계로 98년 초부터 일주일에 고작 한시간(아! 불쌍한 내신세) 밖에 게임을 못하지만, 때때로 부모님이 멀리 외출하실 때, 게임 욕구를 충족시키죠. 기억도 하기 싫은 악몽같은 이야기를 새턴인에 털어놓을까 합니다(점수에 눈이 멀어서…). 그날은 11월 셋째주 일요일. 미술 선생님인 우리 아부지께서는 '제 1회 부산 국제 아트 페스티벌' 전시장에 가셔서 유유히 새턴을 켰습니다. 루나 2 이터널 블루 스페셜 부분을 밤도 잊고 열나게 해대고 있었습니다. 얼마나 지났을까? 갑자기 뒤에서 위압감이 전해져 오며 전율을 느꼈습니다. 역시 그곳에는 아·버·지께서 서 계셨습니다. 잠시 후 아버지는 새턴을 들어올리시더니(부수는 줄 알았습니다) 밖으로 나가시더군요. 두려움의 시간들이 지난후 문소리가 들리더니 저의 손위에는 배추잎(돈이)이 쌓여 있더군요. 문제집과 책 사서 공부하라고(으악! 차라리 때리시지!) 정말 돌아버리겠더군요. 하늘도 노랗고…. 그동안 드림캐스트 사려고 모은 돈을 보며 하루하루를 살고 있어요. 흑흑!

존재감 있는 아버님이시군요! 멋집니다. 적에게 일부러 빈틈을 보이는 지능! 방심하고 있는 적의 의표를 찌르는 공격! 그리고 적을 확실하게 처리하는 결단력! 모든 것이 완벽합니다. 혹시 아버님께서는 미술 선생님이 아니라 무술 선생님이 아닌가 싶네요. 흐음…역시 무술가라는 것은 뛰어난 감의 소지자. 아버지처럼 뛰어난 무술가에게 당한 것을 영광으로 생각하시길 바랍니다. 드림캐스트를 플레이 할 때는 좀 더 치밀한 계획과 전술이 필요할 듯 하네요.

전 인천의 별 장기덕이라고 합니다. 이 글을 쓰는 지금, 저희 학교는 기말고사 시험이 4일 밖에 남지 않은 상태…, 하지만 글을 올리고야 말겠다는 굳은 의지로 이렇게 썼습니다(지금 시각은 12시 9분). 전 지금 고 2인데 내년 3월에 현장실습을 나갑니다. 저희 학교는 2년은 학교에서 공부하고 3학년 때는 현장으로 나가서 실습을 합니다(월급도 받고…). 전 지금 DC가 무지무지 사고 싶은데 상점에 물어보니 85만원이라는군요. 앙~! 그래서 내년 현장실습해서 돈 모아 DC를 살 거예요. 하지만 할머니, 부모님께도 용돈을 좀 드려야겠죠?

전 DC의 바이오 해저드 -코드: 베로니카-가 가장 하고 싶고, 흥분되는 마음으로 기다리는 중…. 전 바이오 광신자거든요. 전 이 겜 때문에 극도로 잔인해진 것 같아요. 길가에 굴러 다니는 개들을 보면 케베로스가 떠오르고…, 아 졸려. 아무튼 DC를 생각하며 꿈속에서 좀비들을 만날 때인 것 같군요. 그럼 안녕히 …!

DC를 사겠다는 사람도 많고, 사고 싶어하는 사람도 많군요. 몇 해전 새턴때도 그랬던 것을 생각해 보면 정말 인생은 돌고 도는 것일지도 모른다는 생각을 하게 되네요. 80만원이었던 드림캐스트의 가격도 점점 안정되어 가고 있습니다. 아마 조금만 더 있으면 상당히 원가에 가깝게 변할 거라고 생각됩니다. 아마도 기덕군이 내년 현장 실습을 나갈 때쯤이면 할머니 용돈 드리고 아버지 어머니 용돈 드리고 나서도 살 수 있을 정도의 가격이 되어 있지 않을까 싶네요. 사회의 문턱에 남들보다 조금 일찍 나서게 될 기덕군에게 좋은 일이 함께 하길 바랍니다.

안녕하십니까? 저는 SS를 가지고 있는 KEN이라고 합니다. 저는 현재 슬레이어즈 로얄 2, 악마성 드라큘라 X, 노노무라 병원 사람들, 피아캐럿 1, 솔디바이드, 스트라이커즈 1945 2, 센티멘탈 그래피티 등을 아주 재밌게 즐기고 있습니다. 그런데 슬레이어즈 로얄 2 때문에 골땡깁니다. 전투는 너무 쉬운데 이벤트를 찾아 옮겨 다니는 게 너무 어렵습니다. 또 왜그리 대사가 많은지 느긋하게 즐기고 싶어도, 보이스를 듣고 싶어도 지겨워서 못 듣겠습니다. 하지만 재밌는 게임인건 확실하…겠죠?(확실할 거야) 그리고 가지님의 사진… 일체 닌자 활극 천주의 주인공 리키마루를 닮았습니다(역시 게임잡지 기자란 어둠의 직업인 것인가…). 돈 마니 벌고, 여자 마니 사귀고, 밥 잘먹고, 게임도 마니마니 하세요. 저를 대신해서…, 커헉!! 이런! 각혈을… 다…다음에 봅시다. 헉!

음…저는 왜 각혈이라는 말을 들으면 각설탕이 생각나는 걸까요? 빨간 각설탕…. 각설하고. 꽤 많은 게임을 동시에 즐기고 있군요. 썰렁한 요즘 새턴과는 다르게 송철군의 새턴은 바쁜 나날을 보내고 있나보네요. 새턴이 바쁜 것은 기쁜 일이지만, 너무 많은 게임을 단기간에 몰아서 플레이하는 것은 그다지 바람직하게 보이지 않네요. 하나의 게임에 깊게 빠져 보는 자세, 그런 자세가 요즘 게이머들에겐 많이 부족한 것처럼 느껴집니다. 아마도 저렴한 게임 CD, 그리고 쏟아져 나오는 많은 작품에서 비롯된 문제겠지요. 가까운 미래에 이런 현상들이 해소될 거라고 생각합니다. 물론 게임 가격은 지금보다 올라갈 지 모르지만 지금보다 더 즐거운 게임 인생을 보낼 수 있을 겁니다.

저는 얼마 전까지만 하더라도 아무리 새턴이 망하더라도 영원한 새턴인이라고 자부하고 있었건만, 그 자신감이 하루아침에 무참히 무너져 버렸습니다. 그 일은 지금으로부터 몇 일전 일어난 일이었습니다. 꼼꼼히 돈을 모아 딥 피어를 장만할만한 자금이 생겨 들뜬 마음으로 게임샵에 들어갔습니다. 그런데 게임샵에는 여느 때보다 사람들이 몰려있었습니다. 이게 웬일! 드림캐스트가 내 눈앞에 있는게 아닙니까? 유카와 전무가 뚜렷이 보이는 빨간 박스가, 거기다가 자칭 최고의 격투게임인 VF 3tb도 함께….

저는 그래도 예정대로 딥피어를 사가지고 집으로 돌아와 CD를 돌렸습니다. 그렇지만 게임에는 집중이 안되고, 초당 300만 폴리곤을 자랑하는, VF 3tb가 돌아가는 괴물이 계속 떠오릅니다. 내 가슴속에서 외치고 있습니다. '드림캐스트가 최고야'라고. 하~ 전 어디로 가야될까요. 새턴인은 어디로 가는 것일까요. 가지님! 대답해 주세요.

VF 3tb가 돌아가는 괴물이라… 생각해보면 가슴이 소리를 치는 것이 더 괴기스럽군요.

'드림캐스트가 최고야'라고 생각한다면 '드림캐스트를 사야지'하고 결심을 하세요. 그런 뒤 그것을 위해 노력하면 반드시 살 수 있을 겁니다. 한가지만 얘기를 하죠. 꿈이나 희망은 이뤄지기 전의 간절함이 더 소중한 것이라고 생각합니다. 막상 이루고 보면 '별거 아니구나'라고 생각될 때가 많아요. 드림캐스트 역시 가지고 있지 않은 입장에서 생각하면 환상의 기계일지 모르지만 얻고 나서 보면 성능 좋은 게임기일 뿐입니다. 너무 애태우고 괴로워할 필요는 없을 듯하네요. 딥피어 열심히 하시고 염원의 DC도 꼭 구입할 수 있기를 바랍니다.

여느 때와 다름없이 POWER를 보다 입가에 미소를 지으며 이렇게 엽서를 보냅니다. 가지님의 그 독특한 유머, 항상 저의 가슴에 웃음을 줍니다. 가지님의 그 개그 대단합니다. 허나 아직 부족합니다. 개그 이것이야말로 눈의 지루함을 해치우고 눈의 원근감을 향상시켜 줍니다. 개그의 극에 달한 자. 저는 가지님을 지켜볼 겁니다. 그리고 가지님 이게 어찌된 일입니까. 다 있는 비법 코너가 새턴만 없다니, 우오오오 또 폭주하려 합니다. 전 언제나 SEGA! PS는 해보지도 않았어요. FF는 캐릭터 뭔 아는 것도 없어요. 근데 왜 맨날 FF가 POWER의 첫 장을 장식합니까? 가지님 저와 함께 새턴을 일으켜 세웁시다.

비중있는 새턴 타이틀이 너무 없는 탓에 공략, 비기 액플 코드란이 본의 아니게 사라지게 되는군요. 여길 빌어 사죄의 말씀 드립니다. 그런데 '개그의 극에 달한 자'군! 이름은 밝히려고 있는 겁니다. 반드시 이름을 밝혀주시길 바래요. 이름 감추기는 저 하나로 족합니다(이미 다 공개되었지만…). 개그의 극에 달한 자는 재미있는 오자를 편지 한 장에 11군데나 만들어서 저를 웃겨주는군요(처음엔 잘 몰랐는데 잘보니 심오하게 웃기는 구석이 있더군요). 저도 개그의 극에 달한 자의 글을 읽고 깨달음을 얻은 바 있습니다. 앞으로 제가 쓰는 글에 있는 모든 오자는 여러분들을 웃기기 위해 만들어 내는 것으로 받아들여주시길 바랍니다. 덕분에 이제 오자를 다량 생산해도 마음이 편안할 듯하네요. 고마워요!

N64 X-File

N64에게 당신의 마음은 이미 잠식당했다!

구언정 기자

일본의 경우, SCE, 세가 그리고 닌텐도의 신세기 하드 전쟁에서는 부진이 계속된 세가 새턴이 탈락하고 N64도 생각만큼 호조를 띄지 못해, 결국 PS가 최고의 자리를 차지했다. 하지만 N64, 닌텐도에게는 아직 희망이 있다.

북미에서는 호조의 추이가 이어지고 있는 N64, 엔화 안정이라는 아군이 가세한 닌텐도는 이 불황 속에서 기적적이라고도 할 수 있을 정도로 좋은 성과를 거두고 있다. 이제 게임기의 추세를 판가름하는 것은 일본 시장만이 아니다. 일본만으로 게임기를 논할 수 있는 시대는 지났다. 즉, 닌텐도 입장에서는 일본시장에만 매달릴 이유가 더 이상 없다는 것이다.

사실, 하드 본체 발매 당시, 소프트 타이틀 부족이 자주 문제로 지적되었고, 확실히 소프트가 발매되는 간격이 수개월이었던 것도 빼놓을 수 없는 문제점이었다. 또한 닌텐도에서 발매되는 타이틀이외에는 그다지 매력적인 소프트가 없었다. 하지만 역으로 생각해보면 그만큼 닌텐도 소프트는 제각각 개성이 있고, 질적으로도 수준이 꽤 높다. 그리고 입수가 쉽진 않지만 해외에서만 한정되어 발매되는 타이틀까지 가세를 시킨다면 타이틀은 의외로 많아진다.

이러한 해외의 개성적인 소프트가 역으로 이식되는 일도 머지않아 가능하리라 보고 있다. 64비트 게임을 즐기는 유저의 입장에서 보면 이만큼 매력적인 하드는 없을 것이다. 또한 하드뿐만이 아닌 닌텐도 소프트의 매력! 장난감으로서의 게임, 만지면서 즐기는 게임이라는 부분을 끝까지 지키고 있다. 이런 부분은 N64가 지향하는 게임의 '질적 전환'이라는 게임의 원점회귀와 결코 떼어서 생각할 수 없는 부분이다. 그리고 그러한 게임이 가지는 매력은 보편적이다. 가령 「F-ZERO X」를 즐기면서 과거에 즐겼던 「F-ZERO」와 똑같은 감각이 되살아난다는 것은 닌텐도가 추구하는 보편성의 매력이다. 즉, 하드라는 용기는 바뀌었어도 내용물인 게임의 근성은 항상 똑같다. 그리고 그것은 게임 업계를 품속에 길러온 닌텐도의 경험에 바탕을 둔, 확실히 내세울 수 있는 자신감임에 틀림없다.

N64는 수적경쟁에서는 지고 있을지도 모른다. 하지만 게임을 즐기는 기계라는 점에서는 충분히 승리하고 있다. 그것은 64 게임을 즐긴 사람이라면 누구라도 느낄 수 있을 것이다.

유저 각자의 마음속에서 N64는 이미 충분히 「마음으로 다가오고 있다」는 것이다.

조금만 더 기다려다오!

오우거 배틀 3

설마 젤다만큼은 아니겠지? 뭐가? 연기수 말이야. 추운 겨울을 뜨겁게 달구어 준다더니 이젠 그렇지도 않겠군. 따뜻한 봄날에 등장한다는 소식에 조금은 아쉽지만 기다린 만큼의 보람은 반드시 있는 법! 이번에는 연속 사진의 대공개다.

▶제작사: 퀘스트 ▶장 르: 시뮬레이션 · RPG
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

그래픽 한번 끝내주는구만!!

전투지역의 변화는 이렇게…

게임 플레이 시간에서 가장 많은 부분을 차지하는 것이 필드 맵의 공략이다. 편성한 자군을 파견시켜 그 필드의 목표를 달성해 가는 것. 여기서 플레이어의 지휘 능력에 따라 모든 것은 좌지우지된다. 전투를 유리한 쪽으로 진행시키기 위해서는 토지, 기후조건, 유력한 공격법 등 많은 정보를 필요로 함으로 미리미리 체크해 두자.

월드 맵 화면

필드 맵에서는 자군의 군단을 파견시켜 목표달성 추구! 여기서부터 전투는 시작된다

다양한 전투 지역

유니트로는 '이동 타입'이 설정되어 있고, 제각각에 맞는 토지가 있다. 비행 타입의 유니트 외 대부분은 설원, 습지대, 강 등이 난 지역으로 이동속도가 떨어지기도 하고 때론 이동이 불가능 할 수도 있다.

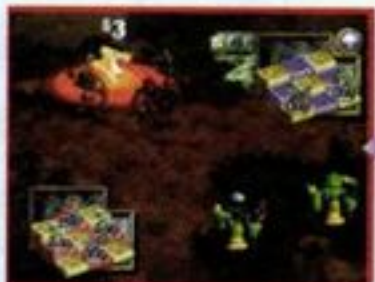
바위밭 / 교점 / 숲속 / 강 / 초원 / 가도 / 설원

마법 연속사진 대 공개!

합성마법 라버 플로우

새로운 시스템 '동시 공격', 두사람의 마법사용이 동시에 마법을 발동하면 합성마법이 된다. 이것을 효과적으로 발동시키기 위해서는 무엇보다도 유니트내의 캐릭터 배치가 중요하다.

횡렬로 나란히 있는 2명의 캐릭터의 공격목표가 일치하면 '동시공격'이 된다

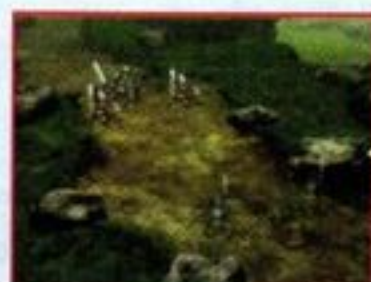
합성마법이 통했다. 육탄공격도 동시공격이 가능

동시공격과 합성마법은 한 캐릭터가 단체로 행동하는 것 보다 대미지가 크다

하늘에서 녹색광선이! 빛색을 보니 바람계 마법의 부분인 것 같기도 한데…

용언어 마법 메디어 스트라이크

마법에는 속성 마법과 카오스와 로우의 얼라인먼트 마법이 있다. 그리고 이것 이외에도 '용언어' 속성의 마법이 존재한다.

용언어 마법인 '메디어 스트라이크'의 발동 신. 합성마법이 아님

'택틱스 오우거'에서 '용언어 마법'은 있었지만

대폭발 후, 사라졌던 자군 유니트가 출현

전체 대미지 부여가 가능

올 겨울에는 부러지지 않게 조심해야지

초 스노보 키즈

이번 겨울도 무사할 수는 없을 것 같구먼.「스노보 키즈」가 파워업 되어 곧 돌아온다. 이번 작에서는 배틀의 요소가 추가되어 지금까지의 스노보 게임과는 또다른 느낌을 맛볼 수 있을 것이다. 게다가 새로운 캐릭터, 색다른 코스, 다양한 요소가 추가되어 보다 흥분되고 보다 새로운 광란의 질주가 당신 눈앞에 펼쳐질 것이다.

▶제작사: 아틀라스 ▶장 르: 스포츠
▶발매일: 99년 2월 19일 ▶발매가: 6,800엔

모든게 달라졌습니다

슬래쉬 카메이

밝고 건강한 사내아이로 토미와는 절실한 친구사이. 그는 짓궂은 장난을 매우 좋아하며 항상 뭔가 모르게 들떠 있다.

잼 크에넘드

댄스가 특기인 쾌활한 래퍼(디스코 비트에 맞추어 리드미컬하게 이야기하는 사람) 소년으로 자신의 외모에 꽤 자신을 가지고 있다.

낸시네일

동물을 아주 좋아하는 상냥한 여자아이로 항상 싸움이 터지는 친구사이를 원만하게 만들기 위해 힘쓰고 있다. 하지만 슬래쉬와 린다사이의 다툼은 아무리 노력해도 돌아서면 둘은 또 싸워 낸시는 늘 걱정을 하고 있다.

린다멀티니

부잣집 딸로 변두리의 큰 성(별장)에서 살고 있다. 린다는 겉으로 보기에는 참으로 미인이지만 한번 화를 내었다하면 어느 누구도 말릴 수 없을 정도로 악마로 변신해 버린다.

토미퍼시

뭐든지 잘 먹지만 그 중에서도 햄버거를 가장 좋아하는 남자아이. 어린 시절부터 함께 자라온 슬래쉬와 같이 지내고 있다. 비록 겉으로는 둔해 보이지만 사실상 스피드가 가장 빠른 멋진 사나이.

웬디레인

미국에서 이사온 여자아이로 거의 천재에 가까운 발명가이다. UFO형의 집도 그녀의 발명품. 두꺼운 안경을 끼고 있는데 잼의 말해 의하면 그녀가 두꺼운 안경을 벗은 모습은 놀라울 정도로 아름답다고 한다.

잼 크에넘드

세계정복을 하기에 앞서 스노보 마을을 정복하려고 온 수수께끼의 남자아이. 슬래쉬와 그 동료들을 늘 쫓아다니며 기회만 엿보고 있다.

스토리 모드 등장!

이 모드에서는 각 코스마다 웃음과 감동이 넘치는 스토리가 준비되어져 있다. 시작은 물론 스노보 마을에서 부터이며, 이 마을에는 보드샵과 캐릭터 체인지 포인트 등의 다양한 시설이 준비되어져 있고, 캐릭터를 바꾸거나 다른 코스(스토리)로 이동할 수도 있다.

스노보 마을에서 각 모드로!!

이 마을에서 레이스 준비를 하기도 하고 정보를 모으기도 하며 스킬 게임으로 바꾸기도 한다

3종류의 스킬 게임까지!

3종류의 스킬 게임은 전작에도 있었지만 이번에는 그 내용과 목적이 완전히 바뀌었다.

슈트 크로스

제한시간 내에 20개의 집에 신문을 배달하는 것이 목적

스피드 크로스

코스상의 아이템을 모으면서 질주해 8시 30분까지 학교에 도착

트릭 게임

트릭 포인트를 제한시간 이내에 300P이상 획득하는 것이 목적

서서히 모습을 나타내는 수수께끼의 인물들!

악마성 드라큘라 묵시록

수많은 악마성 팬들의 애간장을 태우고 있는 최신 악마성 시리즈. 3D에 의한 표현력이 어느 정도 일지는 모르겠지만 젤다를 보면 상당한 작품이 되지 않을까 생각된다. 이번 달에는 아직 밝혀지지 않은 등장 인물들에 대해 알아보자!

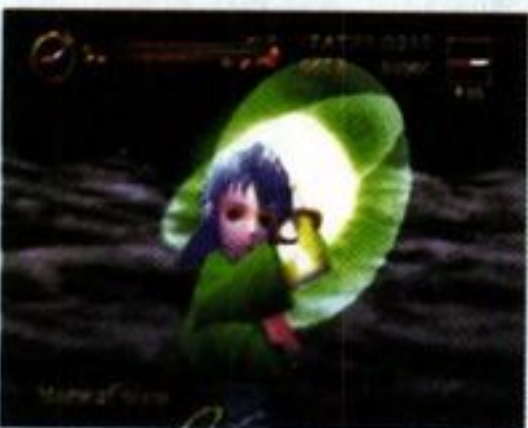
▶제작사: 코나미 ▶장 르: 액션
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

짜릿한 공포가 밀려오고 있다

새로운 주인공, 캐리의 등장!

주인공인 라인할트 슈나이더와 함께 싸우게 될 것 같은 여자 주인공이 모습을 드러내었다. 이름은 '캐리 베르난데스'. 예수부터 전해져 내려오는 퇴마의 힘을 가진 소녀로 나이는 아직 어린 12세. 하지만 전작의 마리아와 같은 상당한 능력을 감추고 있는 듯하다. 잔혹한 운명에서 벗어나기 위해 혼자서 악마성을 탈출할 것을 다짐한 그녀로부터 과연 어떤 액션이 펼쳐질지…

에네 볼

성스러운 에너지를 모아 적에게 던지는 기술이다. 사정거리가 길고 나름대로 파괴력도 있는 듯. 혹시 마리아와 관계가 있는게 아닐까?

슈나이더와 달리 주로 마법을 사용

링 스매쉬

양 손에 에너지로 만든 링을 무기처럼 쓰는 기술. 적에게 둘러싸였을 때 그 위력을 발휘한다.

적에게 둘러싸였을 땐 즉시 링 스매쉬를!

아무래도 근접전용이겠지

그 외의 등장 인물

마르스

오프닝에서 바이올린을 연주하는 소년. 이름 이외엔 밝혀진 것이 아무것도 없지만 왠지 모를 귀족적 분위기가 심상치 않다. 분명 스토리와 깊은 관계가 있을텐데….

빈센트

뱀파이어 헌터. 등에 짊어지고 있는 십자가를 보면 그의 실력이 어느 정도일지 짐작이 간다. 주인공과는 라이벌 관계가 아닐까?

레논

성에서 여러 가지 물건을 팔고 있는 남자. 게임 진행을 위해서는 필수 불가결한 존재겠지만 돈 때문에 영혼을 판 듯한 그를 보면 기분이 나빠진다.

로제

슈나이더 앞에 나타난 수수께끼의 미녀. 드라큘라 백작을 위해 장미를 키우고 있다지만 피 같이 붉은 장미를 보면 왠지 섬뜩한 기분이 든다. 슈나이더와 사랑을 나누게 될지, 칼을 겨누게 될지는 아직 알수 없다.

컬쳐 브레인의 끈질긴 집념! 비룡의 권 최신작이 나왔다!

SD비룡의 권 전설

「비룡의 권 스타디움 SD버전」 이후 또 다시 등장하는 비룡의 권. 전작보다 더욱 파워 업된 컬쳐 브레인의 대표작! 새로운 캐릭터와 추가된 스토리 모드에 대해 소개해 보겠다.

▶제작사: 컬처 브레인 ▶장 르: 3D대전 육성격투
▶발매일: 99년 1월 29일 ▶발매가: 6,480엔

약한 의지는 곧 파배

새롭게 추가된 너무나 강한 캐릭터!

이번에 등장하는 캐릭터들은 수수께끼의 군단인 '용의 이빨' 병사와 좀비, 인디언 등 다종다양하다. 더구나 그 능력들도 엄청나서 기존의 캐릭터들을 압도할 정도. 지금 소개하는 캐릭터들은 극히 일부에 지나지 않는다. 스토리 모드를 클리어 해야만 사용할 수 있는 캐릭터, 숨어있는 캐릭터 이 모두를 합치면 총40명 정도의 등장 캐릭터가 있다고 하니 기대해도 좋을 듯!

데몬 가부키

엄청난 체격에 날랜 움직임이 특징인 녀석. 아마도 등장 캐릭터 중 가장 큰 덩치를 자랑하지 않을까 싶다

J. 타간

오른쪽 인디언이 타간이다. 과연 이 녀석은 또 어느 정도의 콤보 수를 보여줄지 기대된다

몽골한

데몬 가부키와 맞먹는 체격을 가지고 있다(자세를 항상 낮추고 있어서 비교할 수가 없다). 몽골 씨름이 특기인 녀석

아전사(牙戰士)

수수께끼의 군단 '용의 이빨'과 관계가 깊은 녀석. 머리의 뿔은 어디에 쓰는 것일까?

좀게리언

이번엔 좀비다. 갑자기 깨안거나 숨을 내뿜는 등의 추악한 짓도 한다고 한다. 정말이지 나오는 캐릭터가 모두 비정상적이다

화제의 스토리 모드 공개!

육성이란 측면도 첨가되어 있는 이 게임의 하이라이트! 플레이어는 주인공 용비가 되어 중국 내륙을 기점으로 소림사 수행, 숙적 혹은 라이벌인 5명의 용전사들과의 대결을 통해 성장한다는 이야기가 무려 10장에 걸쳐 펼쳐진다.

용비봉에는 용신이 산다는 전설에서 이야기가 시작된다

사부이자 아버지인 쥬앙과의 생활도 준비되어 있다

이 녀석이 사부를 죽인 자?

결국 자신의 악함 한탄하며 용비는 길을 떠난다

정령 파워란?

서키트 모드에서 캐릭터를 육성시켜 가지고 있는 보석에 정령을 담아두는 일이 가능하다. 그리고 이 정령에게 속성을 부여해 전투 중에 사용하는 것이 바로 정령 파워다!

바람의 정령 진 — 상대방을 날려버린다

바람의 정령 라무 — 적에게 전격계 대미지를 입힌다

물의 정령 시바 — 물 회오리로 적을 휘감아 버린다

봄버맨! 우리 힘을 합치는 거예요

폭 봄버맨2

봄버맨 최초의 3D로 화제가 되었던 「폭 봄버맨」이 파워업 되어 다시 돌아온다. 무엇보다 이번 작에는 봄버맨의 동반자가 되는 '포퓨'가 새롭게 등장. 봄버맨과 함께 스토리모드에서 활약한다. 즉 2인 동시 플레이가 가능하다는 말씀! 따뜻한 봄날이면 새롭게 변신한 봄버맨과 깜찍한 포퓨를 만날 수 있을 것이다.

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 액션
▶발매일: 99년 4월 예정 ▶발매가: 미정

爆 BOMBERMAN 2

봄버맨도 파트너가 생겼다

이번에 등장하는 '적'은 그래도 의협심이 있는 해적 비밀결사 'B·H· B단 (BLACK HOLE BANG)'이다. 게다가 봄버맨과 힘을 합쳐 고난을 헤쳐나갈 동반자가 생겼다. 그의 이름은 '포퓨'.

"짜~~잔 포유의 등장입니다." 2인 플레이시는 상관이 없지만 혼자서 플레이할 경우에 포유는 컴퓨터로 자동 조절된다는 사실! 게다가 폭탄은 소지 할 수 없음!

새로운 봄이 추가

이번 작에서는 다양한 속성을 가진 새로운 봄들이 추가되어 등장한다. 종류에는 불의 봄, 물의 봄, 흙의 봄으로 그 봄들에 의한 효과 역시 다양하므로 잘 익혀두자.

불의 봄

봄버맨이 언제든지 사용할 수 있는 봄으로 전작의 3D폭발과 달리 이번 작에서는 십자로 불꽃을 튀기며 공격을 한다. 단 적을 불꽃 속으로 휘몰아 넣을 경우에는 직선상으로 폭탄을 배치해야 한다는 사실!

흙의 봄

폭발 후에도 불꽃이 사라지지 않는 것이 흙의 봄이다. 적의 체력은 라이프제로 되어 있기 때문에 이 봄은 적의 라이프를 대량으로 감소시키는데 아주 효과적이다. 또한 보스 등장시에도 당신을 실망시키지 않을 것이다

물의 봄

왠지 폭탄이라고 하기에는 이미지가 상반되지만 불의 속성을 가진 적에게는 최악의 봄이 된다. 게다가 이 물의 봄은 여러모로 효과적으로 사용된다.

새로움이 쑥쑥

●적이 라이프제로!

전작에서부터 봄버맨의 라이프는 ♥마크로 표시되었지만 이번에는 적도 라이프제로 바뀌었다. 즉, 폭격을 당하면 대미지가 줄어들고 게이지가 없어지면서 서서히 죽어가게 된다.

●멀티 엔딩 시스템

스토리 모드에서는 폭봄버맨의 행동 등에 따라 월드가 생긴다. 그러므로 엔딩도 그만큼 다양하리라 보고 있다.

●십자키로 조작이 가능

3D스틱의 미묘한 조작이 약간 서투른 사람에게는 더 없이 반가운 소식! 이제부터 십자키로도 모든 조작이 가능해졌다.

점점 진화하는 포퓨

봄버맨이 혹성을 여행하다 발견한 알에서 태어난 새로운 동료 '포퓨'. 포퓨는 비록 폭탄을 사용할 수는 없지만 자기 몸을 직접 던져 적을 막아내는 대단한 놈이다. 또한 포퓨는 봄버맨이 뭔가를 해줌에 따라 점점 강하게 성장하게 되고, 성장의 과정에 따라 성장 후의 모습도 달라진다.

익스트림 G2

▶제작사: 어클레임 저팬 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 98년 겨울 예정 ▶발매가: 미정

탱크도 한 질주를 시도한다

한가지만으로 만족할 수는 없지!

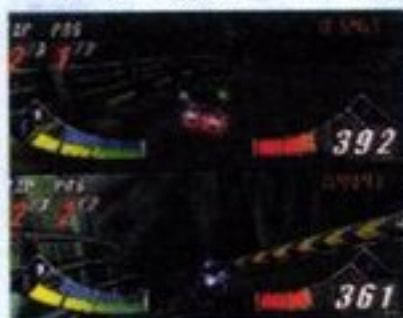
초광속 오토바이 레이싱 게임의 속편으로 등장하는 「XG2」. 이번 작에서는 오토바이뿐만 아니라 미니 탱크를 조작하면서 슈팅을 즐길 수 있는 모드가 있다. 그 이름은 「배틀 아리나 모드」. 이 모드에서는 실드가 0이 될 때까지 오로지 달린다는 내용과는 달리, 필드를 자유롭게 질주한다. 물론, 통상 모드인 미사일 등의 서브웨폰도 사용 가능하기 때문에 박력 있는 대전이 가능하다. 4인까지 동시대전도 할 수 있으므로 그 재미는 몇배 더 할 것이다.

미사일이 상대를 직격! 폭염에 휩싸인 상대 탱크

오로지 앞만 보고 달려라

4분할 대전모드. 과연 당신은 최후까지 살아남는 기쁨을 맛볼 수 있을 것인지?

대전모드의 열기는 더더욱 타오른다

오토바이로 펼치는 대전모드도 종류가 증가한 웨폰과 보다 개성적인 코스의 첨가로 전작과는 비교도 할 수 없을 정도로 재미는 파워업 되었다. 특히 코스에서는 레이아웃이 기발하게 파워업 되어 달리지 않고는 견디지 못할 것이다. 또한 4인 대전으로 즐길 때의 그 짜릿함은 예상 밖의 실력경쟁을 다투게끔 당신을 끌어 들일 것이다.

대전모드에서는 웨폰 사용법과 부스트의 타이밍이 중요!

4분할, 4인 대전모드에서의 스피드는 당신을 숨막히게 할 것이다

토닉 트러블

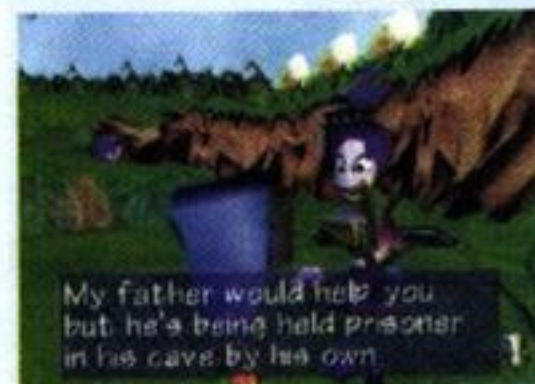
▶제작사: UBI 소프트 ▶장 르: 액션 어드벤처
▶발매일: 99년 1월 예정 ▶발매가: 미정

독특한 캐릭터의 독특한 액션 등장!

지구의 평화를 지키기 위해 에드가 출동했다

지구상의 생물들을 모두 흉직, 난폭화 시켜버린 이상야릇한 지구를 무대로 우주인 에드의 대모험을 3D액션으로 펼친다. 필드는 몇 가지의 다양한 스테이지로 구성되어 있으며 에드는 독특한 액션으로 클리어를 해나간다. 여기서 게임을 클리어시 사용되는 액션의 증가는 모험의 재미를 한 단계 더 높여줄 것이다.

콘티뉴하는 것만으로도 떠들썩!

이런! 이런! 에드에게 지구를 맡겨야 하니

수수께끼의 여인이 등장했다. 근데 왠 영어!

산 위에 덩그러니 남겨진 에드. 여기서 에드는 열심히 미끄러져야만 한다

신나게 달려라!

적 캐릭터의 모습도 만만치 않군

여긴 도대체 어디야, 저기 이상한 입구는 또 뭐구!

이니 하늘을 나는 액션까지

COMBOY64

줄 -마수 사용 전설-

ズール 魔獣使い伝説

▶제작사: 이미지니어 ▶장 르: RPG
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

소년과 마수가 드디어 만났다

동료들과 길을 떠난 레오는 숲속에서 아기 마수를 발견하게 된다. 아기 마수는 접근해 오는 레오에게서 두려움을 느끼지만, 레오는 얼굴도 모르는 부모로부터 물려 받은 피리를 사용해 아기 마수의 마음을 사로잡는데 성공, 아기 마수를 기르게 된다. 그러던 어느 날 마을의 부호(富豪)가 마수를 데려가 버리고 레오는 마수를 되찾기 위해 몰래 잠입, 마수를 데리고 탈출을 하는데…. 진짜 모험은 바로 여기서부터 시작이다.

최초로 동료가 된 마수와의 만남은 숲속에서

미수를 데려다 키우지는 의견에 동료들은 반대를 하지만 끈질긴 설득으로…

전투에 들어가기까지

전투는 마을 밖으로 나와 3D 필드를 이동하고 있을 때와 어떤 사건에 휘말렸을 때 벌어진다. 게다가 이 전투는 동료가 된 마수를 사용해 자동으로 진행되어진다.

전투가 끝나면 때론 마수가 동료로…

마수에는 7가지의 속성이 있다

마수는 흙, 물, 불, 바람, 빛, 어둠의 6가지 속성과 어느 속성도 갖지 않는 무속성의 7종류로 나눌 수 있다. 그 속성에는 각각의 특징이 있어 잘 편성해 파티를 짜면 실력 이상의 능력을 발휘할 수 있을 것이다. 또, 전투 상대의 속성에 보다 강한 속성의 마수를 배치시켜 전투를 벌이게 되면 승리의 통쾌함도 맛볼 수 있을 것이다.

마수가 지닌 속성을 잘 생각해 파티를 편성한다

스노우 스피더

▶제작사: 이미지니어 ▶장 르: 스포츠
▶발매일: 98년 12월 26일 ▶발매가: 6,800엔

겨울 스포츠라면 이 정도는 되어야지!

「스노우 스피더」는 다른 겨울 스포츠와는 달리 스키와 스노우 보드 양쪽 모두를 즐길 수 있으며, 이 게임에는 모드가 3가지 준비되어져 있다. 게다가 경기도 3가지 중에서 선택할 수 있다.

주목 게임모드와 경기

게임모드는 '챔피온 쉽', '타임 어택', '2P 배틀' 이렇게 3가지로 준비되어져 있으며 이중 '챔피온 쉽', '타임 어택'을 선택한 경우는 3가지의 경기방법 중 원하는 것을 선택할 수 있다. 또한 스키, 스노우보드 상관없이 자신이 원하는 것을 선택할 수 있다.

챔피온 쉽

3인의 컴퓨터 플레이어와 순위를 다투는 모드

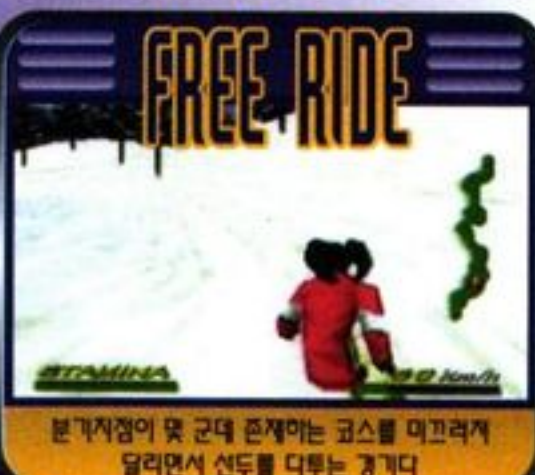
타임 어택

플레이어 혼자서 최고의 기록에 도전하는 모드

2P 배틀

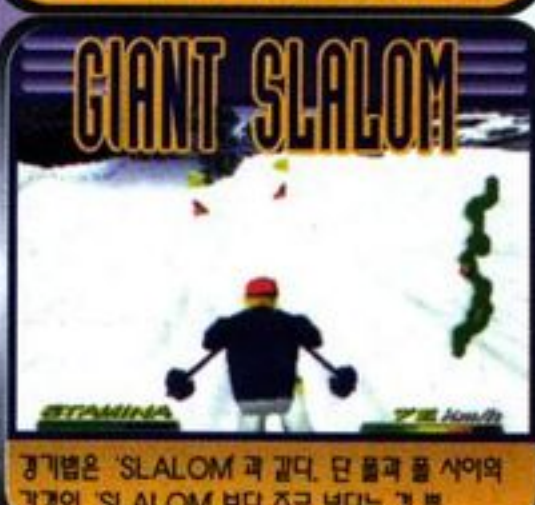
상대와 둘이서 순위를 다투는 대전 모드

자신이 원하는 경기를 선택

FREE RIDE

분기지점이 몇 군데 존재하는 코스를 미끄러져 달리면서 선두를 다투는 경기다

SLALOM

코스에 배치되어 있는 폴 사이를 빠져나가면서 속도를 다투는 경기다. 이 경기에서는 무사히 폴 사이를 빠져나가면 시간이 증가하고 실패하면 감소하게 된다

GIANT SLALOM

경기법은 'SLALOM'과 같다. 단 폴과 폴 사이의 간격이 'SLALOM'보다 조금 넓다는 것 뿐.

어김없이 나온다! 실황 시리즈 제 6탄!

실황 파워풀 프로야구 6

코나미의 인기 시리즈 「실황 파워풀」이 6번째를 맞았다. 역시 최신 데이터를 가지고 등장! 98년도에 활약한 선수들과 팀을 사용하는 즐거움은 여전할 것 같다. 화제의 석세스 모드도 대학편으로 파워 업! 그리고 무엇보다도 중요한 것은 GB를 이용한 선수 육성이 가능하다는 것! 자세한 사항들을 지금부터 체크하자.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 스포츠
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

무엇이 달라졌나?

프로편

벤치 대기 선수가 3명 늘어났다!

전작과 마찬가지로 팀 인원은 30명으로 변함없지만 벤치 대기 선수가 10명에서 13명으로 늘어 전략적인 측면이 강화되었다. 늘어나는 선수는 투수 1명과 야수 2명. 장기적인 패넌트 레이스에서 그 효과를 발휘하겠지만 그만큼 선수 기용에 더욱 신중을 기해야 한다.

코믹 배틀이 기대된다!

전작과 다르게 이번엔 싸움도 일어난다. 고의적인 슬라이딩이나 데드볼이 나오면 선수들 간에 주먹이 오고간다. 싸운 선수들은 대기 선수로 교체되므로 대기 선수의 능력에도 주의해야 한다. 이제 함부로 몸 쪽 슬라이더나, 슬라이딩을 할 순 없다. 그래도 해보고 싶은 충동은? 무엇보다 2등신 캐릭터들의 격투 장면은 한 코믹!

타격 시 데이터 화면이 사라져 타구 방향을 확실히 볼 수 있게 되었다

교체할 선수가 많아진 것은 다행이지만…

석세스 편

이번엔 대학이다!

플레이어는 파워풀 대학 야구부. 전편과 마찬가지로 열심히 스스로를 단련시켜 팀을 도내 육개 대학 리그 우승으로 이끌어야 한다. 하지만 대학생의 신분이므로 아르바이트라든가, 연애 이벤트에도 비중이 높다. 특히 이번에는 '돈'이라는 항목이 추가되어 빈부의 차이로 달라지는 이벤트도 준비되어 있다. 본분을 잊고 돈에만 매달릴 수도….

이것이 석세스 모드 화면. '돈' 항목이 생긴 것을 볼 수 있다

돈이 좀 있으면 이런 여자와 데이트도!

역시 등장하는 매니저! 또 어떤 이벤트가 준비되어 있을까?

GB판 대응이란?

GB판 석세스는 고등학교가 무대. 하지만 단순한 학교가 아닌…

이번 「6탄」의 가장 중요한 점은 바로 이것! 역시 99년 발매되는 GB판 「파워풀 포켓 석세스 외전」에서 육성한 선수 데이터를 N64로 옮겨 쓸 수 있다는 것! 이제 석세스 모드에서 고쿠아쿠 리셋 육성 모드를 사용할 필요가 없다. 손에 들고 다니면서 언제든지 플레이어를 육성시킬 수 있으니까. 자세한 것은 GB 라인 업 참조.

GB컬러로 파워풀을 즐기자!

파워프로 포켓 석세스 외전(가칭)

N64 「실황 파워풀 프로야구 6」에 대응되는 GB 소프트란 바로 이것이다. 컬러로 바뀐 GB에서 자신의 플레이어를 키우는 재미. 그리고 N64로 데이터를 옮겨서 최강의 플레이어로 만들어 가는 흥미. 이제 PS나 DC가 부럽지 않다. N64 곁에는 심심치 않은 GB가 있으니까!

▶제작사: 코나미 ▶장르: 스포츠
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

무대는 고등학교! 그것도 고쿠아쿠 고교!!

주인공이 고쿠아쿠(極亞久) 고교로 전학을 오게 되면서 이야기가 시작된다. 고쿠아쿠 고교라면 N64 「실황 파워풀 5」에 나오는 주인공의 라이벌 학교로서 비겁한 짓 잘하는 불량아들의 집합소로 알려져 있다. 과연 이런 곳에서 주인공이 잘 버텨나갈 수 있을지? 그것은 플레이어, 당신의 손에 달려있다!

이 녀석이 주장

도시락에 설사약을 넣는 등의 짓을 서슴없이 하는 놈들!

훈련! 훈련! 훈련이다!

석세스 외전이니만큼 충실한 훈련을 쌓아야 N64에서도 그 효과를 볼 수 있을 텐데…. 주위의 부원들과 선배들은 모두 할 의욕이 없는 불량배들 뿐. 이런 곳에서 훈련은 불가능하다(그런데 「실황 5」에서는 왜 그리도 강했던지). 그러나 견뎌내야 한다. 스스로 노력하는 모습을 보여 다른 부원들을 좋은 길로 이끌어 주는 것도 주인공 몫이다. 인생을 허비하고 있는 청춘들에게 진정한 젊음이 무엇인가를 깨닫게 해주자!

거죽을 필요 없다. 혼자라도 연습할 수 있다

아무리 GB 컬러라지만 너무 깔끔하다

석양을 바라보며 부원들을 설득하자! 이건 열혈물?

석세스 모드만 있는 건 아니다!

석세스 모드가 메인 게임인 것은 사실이지만 그렇다고 파워풀 본래의 재미가 없는 것은 아니다. 즉, 통신 케이블에 의한 대전이 가능하다는 것. 자신이 키운 플레이어의 능력치가 반영되는지 어떨지는 모르겠지만, 굳이 N64에 연결하지 않아도 대전을 즐길 수 있다는 것이 기대된다.

여자아이와의 이벤트도 빼 놓을 수 없다

컬러가 아닌 GB라도 충분히 그 재미를 느낄 수 있다

다양한 이벤트!

나쁜 짓을 하는데, 능력이 올라간다구?

게임화면을 보면 발 모양을 한 아이콘이 있는데 이것을 조심하라. 어쩌면 최악의 고쿠아쿠 야구부라 여러 장소로 이동해서 나쁜 짓을 할지도 모른다. 이들의 능력은 나쁜 짓을 하면 할수록 능력이 부쩍부쩍 높아만 가고, 만약 실패를 하면 물론 능력은 다운되겠지.

최악의 라이벌 고교

「5」에서 주인공들을 무지 괴롭혔던 고쿠아쿠고교. 하지만 이번만은 주인공도 당하고 있지만은 않을 것이다. 베르사이유 장미, 베를린 장벽 작전 등 다양한 작전을 이제 주인공도 구사할 수 있게 되었다. 이거 무지 기대되는데!!

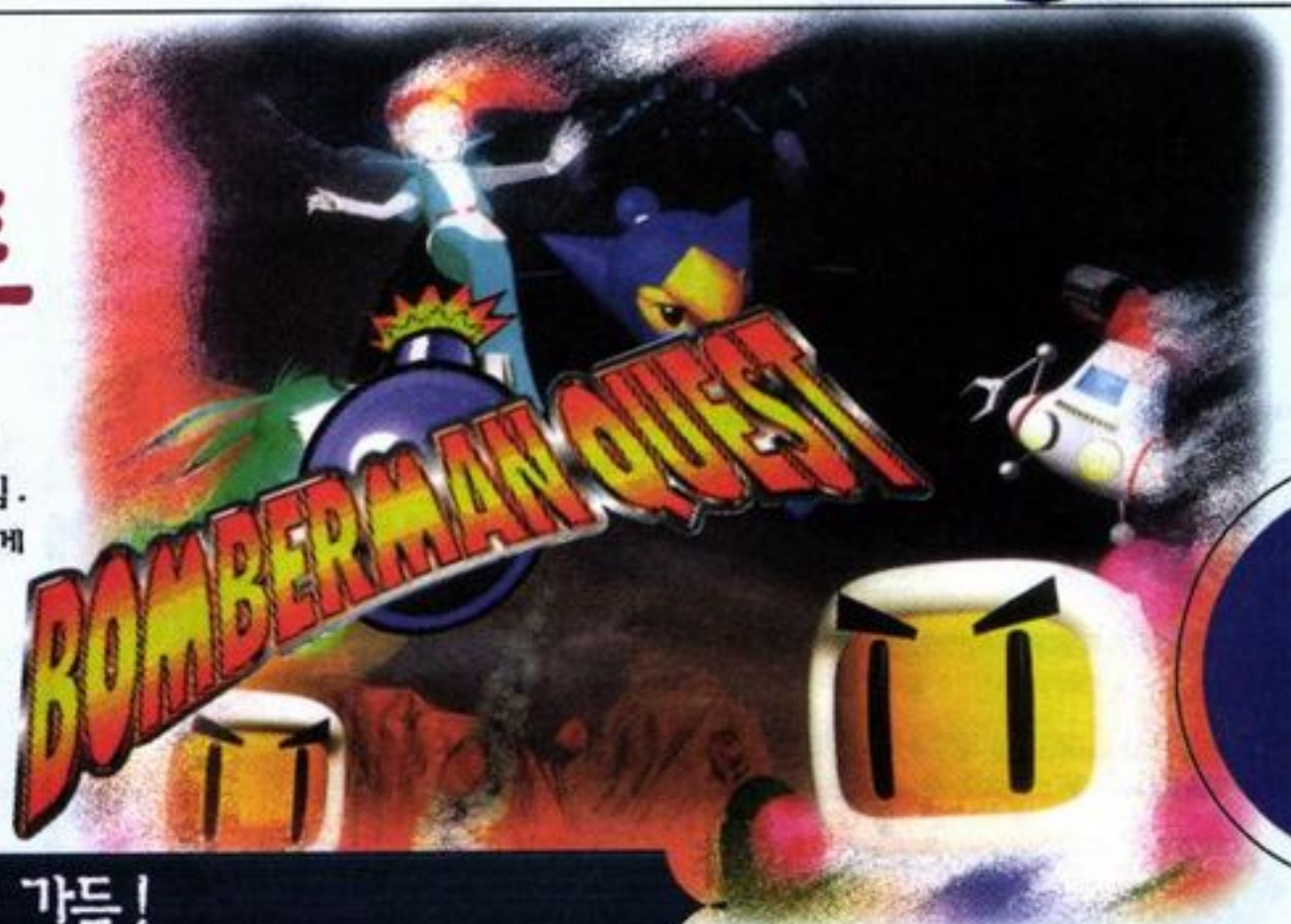
이것으로 주인공의 능력에 변화가?

도시락에 독을?

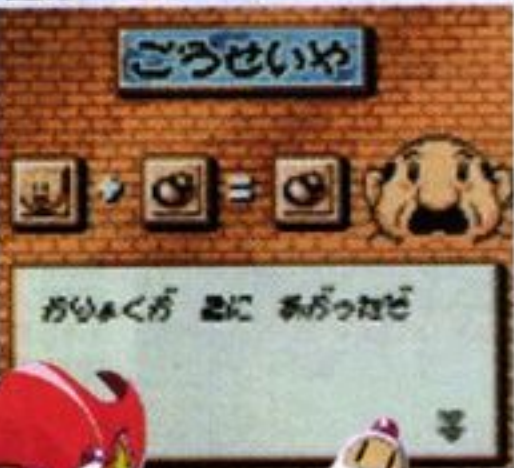
시시한 RPG는 이제 끝!

봄버맨 퀘스트

GB유저들의 올 크리스마스 선물은 확실한 것 같군요. 이때까지의 소프트와는 차원을 달리하는 허드슨의 자신만만한 액션·RPG게임. 「봄버맨 퀘스트」를 두손에 잡는 순간! 싸늘한 당신의 마음은 뜨겁게 불타오를 것입니다. 또한 GB컬러 대응판이란 것도 큰 기쁨이죠.

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 액션·RPG
▶발매일: 12월 24일(발매중) ▶발매가: 3,800엔

모험 가득! 재미 가득!

이 게임은 '초원, 숲, 물가, 사막' 의 4개 지역으로 구성된 RPG풍의 액션 게임이다.

몬스터를 쓰러뜨리면 아이템과 합성부품을 입수할 수 있는데, 이것을 합성가게로 가지고 가면 강력한 무기로 만들어 준다.

아이템 공개

이번 작에서는 지금까지와는 달리 색다른 아이템들이 가득하다

무기 아이템

♣ A·B버튼으로 사용가능

노멀 봄
십자 방향으로 터지는 폭탄

타메 봄
가지고 있으면 가지고 있을수록 폭탄범위가 넓어진다

라지콘 봄
버튼을 누르고 있는 동안에 십자키로 움직일 수 있는 폭탄

요요
봄을 진행방향으로 밀어준다

장비 아이템

실버아머
이걸 받으면 대미지가 1/2로 된다

철 나막신
무게로 인해 이동속도가 느려진다

램프
어두운 곳을 밝게 밝혀준다

합성 아이템

♣ 합성 가게에서 만듦

봄 부품
봄을 합성하기 위한 부품

구미(젤리)
보요온 봄의 부품

도크로
도크로 봄의 부품

그 외 아이템

오카리나
순간 피스 타운으로 이동

하트
HP가 3회 회복

백 봄 가이드
이 가이드를 모으면…

새롭게 등장한 최강의 4인방

메레키 코만다
'숲' 지대의 보스로 코만다 중 가장 지성파이다. 그는 작전 참모역할을 맡고 있으며 전기를 자유자재로 조정한다.

워터 코만다
'초원' 지대의 보스. 물을 자유자재로 조절할 수 있는 코만다이며, 포욘 봄이 특기이다.

허리케인 코만다
'물가'의 보스. 작전 실행을 하는 행동파로 한 자존심 한다. 그는 봄을 자기 의지대로 움직일 수 있는 힘을 가지고 있다.

버닝 코만다
'사막' 지대의 보스로 코만다 중 가장 강한 힘을 가지고 있다. 그는 화력이 강한 봄을 자유자재로 움직인다.

화석을 발굴한다구?

화석창세 리본 II -몬스터 데이거-

머리, 몸, 손, 발이 제각각 분리되어 있는 화석을 끼워 맞춰 미지의 고생물 몬스터를 부활시키는 색다른 RPG 게임이 곧 등장한다. 이 게임에서는 보다 강한 몬스터를 입수하기 위해 지하 최하층으로 가는 것을 목표로 삼고 있다. 하지만 그 모험의 길은 쉽지 않은 듯!

▶제작사: 스타피쉬 ▶장 르: RPG
▶발매일: 99년 2월 예정 ▶발매가: 3,980엔

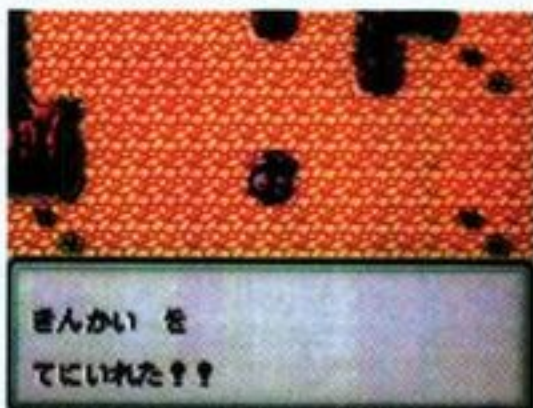
보다 새롭게 태어났습니다

지하로 잠입해 화석을 발굴하라!

던전은 각각 10단계로 구성되어 있고 진귀한 화석일수록 지하 깊은 곳에 숨겨져 있으므로 지하 최하층을 목표로 전진하라.

화석뿐만 아니라 금괴 같은 것도 입수가 가능

발굴 포인트

던전내에 흩어져 있는 발굴 포인트를 찾아 동료를 부활시키는 것으로 필요한 화석을 보다 쉽게 발굴할 수 있다

던전은 변화를 추구합니다

던전에서 한 발짝 밖으로 나가면 맵은 전혀 다른 곳으로 바뀐다. 물론 화석도 돌고 돌기 때문에 같은 던전에서 몇 번이나 반복되는 화석을 모을 수 있다.

복잡한 던전 깊은 곳에서 잠자고 있는 화석을 찾아라

미지의 생물이 살고 있는 지하, 전설의 몬스터를 찾아서 밑으로 밑으로 파고들어라

조각을 모으려면 연구소로!

화석의 소생은 연구소에 있는 리본머신으로 가능하다. 소생은 화석짜 맞추기 이외에도 사용하는 화석의 수량에 의해 변화한다. 그 수는 거의 117종류에 다다를 정도로 다양하다

특수한 조합에 의해 진귀한 몬스터도 만날 수 있다

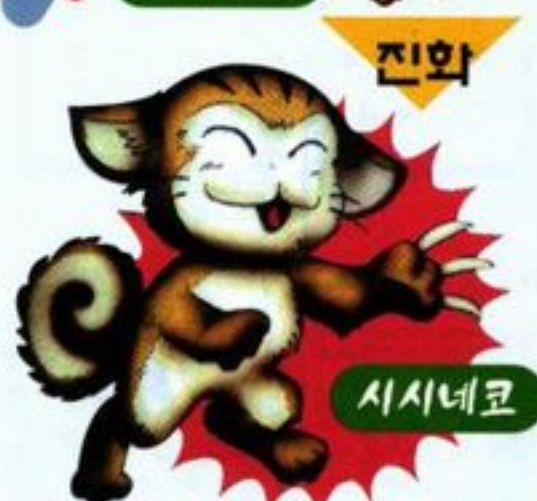
괴상한 박사가 살고 있는 연구소. 그곳에는 리본머신이 있다

따끈따끈한 정보들이 가득!

진화하는 몬스터

코마네코

진화

시시네코

레벨 상승과 아이템 사용 등에 의해 몬스터들은 진화를 하게 된다. 그렇다고 모든 몬스터들의 진화가 가능한 것은 아니다. 가능한 몬스터들은 진귀한 화석을 많이 갖춘 특별한 몬스터들에 한해서다.

우정도도 중요하다

동료 몬스터에는 '우정도'라고 하는 패러미터가 있고, 강력한 기술만 사용하게 되면 '우정도'는 낮아진다. 그러니 잘난 체는 금물!

강한 기술을 사용하면 '우정도'는 뚝 떨어진다. 반면 약한 기술을 사용하게 되면 상승!

4마리였던 동료가 한 마리로! 우정도가 낮아지자 모두가 전멸하고 한 마리만이 외로이 남았다

항상 작전을 세워서 공격하라

좁은 통로에서 몬스터와 마주치더라도 당황하지 말고 몬스터를 유인해서 공격을 하라

○몬스터의 뒤에서 공격을 하면 데미지가 업

○옆에서 공격하면 데미지가 업 된다

COMING SOON

레이스

■겜코 ■99년 봄 예정 ■6,980엔

탑 기어 오버 드라이브

압도적인 스피드 감으로 아름다운 그래픽 공간 속을 질주하는 이 게임은 레이스 매니아들에게 대만족을 선사할 것으로 기대된다. 다양하고도 난이도 있는 코스와 특색을 살린 숨어있는 코스들! 더 이상의 시시함은 존재하지 않는다

■미드웨이 ■99년 3월 예정 ■미정

캘리포니아 스피드

아케이드용으로 등장했던 미드웨이의 「캘리포니아 스피드」가 N64용으로 이식된다. N64용에는 아케이드에 등장했던 모든 차량 이외에도 골프 카트가 새롭게 추가된다. 플레이어는 캘리포니아의 마운트 샤스타, 산타크루즈, 모자비 사막 샌프란시스코, 요세미테 등의 지역에서 레이싱을 펼치게 된다.

영문판입니다

■인터플레이 ■99년 봄 예정 ■미정

카마겟돈 2 -카포칼립스 나우-

잔인함의 극치인 PC용 레이싱 게임 「카마겟돈 2」가 N64용으로 등장한다. 얼마나 빨리 달릴 수 있는가, 라는 레이싱 본래의 목적보다는 얼마나 많은 사람이나 동물을 처참하게 죽이는가에 비중을 둔 레이싱 게임으로서 플레이어는 다른 차량과 겨루면서 거리에 있는 행인과 동물을 차로 치여서 죽여야 한다.

영문판입니다

■인포그램스 ■99년 봄 예정 ■미정

루니 툰스 스페이스 레이스

이 게임은 우리에게 친숙한 '루니 툰'의 캐릭터들이 등장하는 스페이스 레이싱 게임으로 「마리오 카트」와 게임 구성이 비슷하다. 플레이어는 다피, 와일 E 벅스 바니, 코요테, 트위티 중에서 한 캐릭터를 선택하여 자이언트 랜드, 화성 사막, '덕스타' 우주 정거장, 토성의 소행성 띠, 마빈의 부상 도시와 레이스를 펼치게 된다.

영문판입니다

■레고 미디어 ■99년 5월 예정 ■미정

레고 레이서

세계적인 장난감 회사인 레고가 제작하는 레이싱 게임으로 게임의 모든 배경과 캐릭터가 레고 블록으로 이루어져 있다. 플레이어는 성, 우주 정거장, 보물섬 등 레고의 고전 테마가 포함된 12가지의 코스에서 5명의 귀여운 레고 캐릭터를 상대로 경주를 하게 된다.

영문판입니다

GB RPG

■미디어 팩토리 ■99년 1월 29일 ■3,980엔

B비더맨 폭외전-빅토리로의 길-

비더 전사를 진화·합체시켜나가는 게임으로 먼저 진화 아이템을 입수, 흰 봄들을 진화시키면 공격력과 HP가 증가 파워업 된다. 이렇게 해서 만들어진 비더맨은 강력한 적과 대항하게 되고 특정 진화 캐릭터를 모아 합체시키면 눈부신 활약을 선보일 것이다.

액션

■닌텐도 ■99년 1월 21일 ■5,800엔

닌텐도 올스타 대난투 스매시 브라더스

닌텐도의 인기 캐릭터가 총출동하여 벌이는 액션 배틀 게임. 마리오, 링크, 피카츄까지 자기만의 무기를 가지고 필살기를 사용하며 대난투를 펼친다. 특히 이 게임은 상대를 스테이지 밖으로 떨어지게 하는데 그 목적을 두고 있다.

■닌텐도 ■미정 ■미정

콩커 64~12의 이야기(가칭)

주인공 콩커가 나무열매를 모으기도 하고, 구멍을 파기도 하며 때론 건맨으로 변신 시도 등 귀여운 움직임을 선보이면서 대모험을 하는 게임이다. 이 게임은 레어사의 「밴조와 카즈이의 대모험」의 분위기와 약간은 유사한 감이 돌며 독특한 요소들이 많이 있어 주목받고 있다.

영문판입니다

■닌텐도 ■미정 ■미정

슈퍼 마리오 64-2(가칭)

이번 작에는 루이지가 등장할 거라는 이야기가 전해지고 있다. 그는 먼저 「마리오 파티」에얼굴을 내민 상태이고 마리오와 함께 64DD에서 활약할 모습을 모두가 기대하고 있는 듯! 아직 공개된 자료는 없지만 99년 6월 64DD발매에 앞서 5월에 열리는 전시회에서는 뭔가가 밝혀질 듯, 기대를 걸고 있다.

전작화면입니다

■비디오 시스템 ■99년 초 예정 ■미정

해리어 2001

이 게임은 미해군의 수직 이·착륙기 AV-8B 해리어 전투기를 소재로 한 비행 액션으로 플레이어는 그리스, 쿠바, 하와이에 있는 실제 섬들을 기본으로 한 섬들을 배경으로 MIG-21, SU-25, F-5, YAK-36 등의 적 비행기와 대결하면서 임무를 완수해야 한다.

영문판입니다

GB·GBC 액션

■코나미 ■99년 1월 14일 ■4,300엔

힘내라! 고에몽-텐고당의 역습-

고에몽의 대활약이 펼쳐지는 액션 RPG가 곧 등장한다. 이 게임은 주인공 하지메가 시골에 놀러가 이상한 이야기를 듣게 되면서부터 시작된다. 전투신은 커맨드 형식으로 진행되며 고에몽은 물론 다양한 캐릭터들이 등장 액션을 펼친다.

■타카라 ■99년 3월 예정 ■미정

트랜스 포머 비스트워즈

애니메이션으로 대인기를 누렸던 비스트워즈가 GB로 등장한다. 이 게임은 라이오콘보이와 걸버트론이라고 하는 비스트 전사들이 펼치는 격투 액션으로 비스트 모드, 배틀 모드에서는 사용하는 각각의 기술에 특징이 있으므로 잘 익혀 전투에 임하자.

N64 CHEAT CODES FOR USER

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 급단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 급단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

보낼곳 서울시 마포구 상수동 324-1 범경 B/D 5층 게임파워 N64비법 담당자 앞

시티 투어 그랑프리 -전 일본 GT선수권-

커맨드로 숨은 코스 출현

실제 도로를 무대로 뜨거운 레이스를 펼쳐나가는 이 게임은, 동경, 교토, 카와구치호 등 여러 스테이지가 준비되어 있지만 이 이외에도 숨은 코스가 있어 소개한다. 의외로 너무나 간단한 방법이기에 약간은 허무함이 들지도…《옵션에서 BACKUP RESET을 선택해 NO라고 대답한다. 이것을 13회 되풀이한다》이렇게 하면 U.S.A코스가 출현하게 되는데, U. S. A코스는 다른 코스와 마찬가지로 숏과 롱이 있다. 게다가 챔피온 쉽과 트라이얼 모드를 질주할 수 있다.

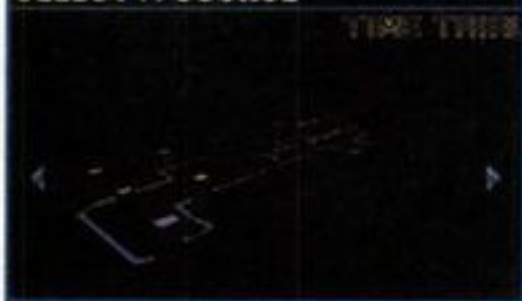
OPTION

ALL STAGE RECORD TIME RESET OK?

NO YES

옵션에서 BACKUP RESET을 선택해 NO라고 대답한다. 이것을 13회 되풀이한다

SELECT A COURSE

명심!!

클리어는 필수

본래 U. S. A코스는 챔피온 쉽 모드에서 1위를 차지해야만 출현하는 코스이니 힘껏 질주하도록!!

전 6개 코스를 이기지 않으면 안 된다

FINISH!!

1위가 된다는게 결코 쉬운 일은 아니지

파이란 하늘이 당신을 향해 펼쳐져 있다!!

Let's 스매시

갈아입는 아이템 무한증식

먼저 콘트롤러를 2개 준비하고 갈아입는 데이터가 있는 콘트롤러 팩이 1P측을 가리키게 둔다. 챌린지 모드의 「갈아입기」에서 증가시키고 싶은 아이템을 가지고 있는 캐릭터를 선택, 콘트롤러 팩을 2P로 바꾸어 갈아입기 종료를 선택하면 그 캐릭터가 메모리 세이브 된다. 그 후 「대전」을 선택. 1P는 메모리상의 캐릭터를, 2P는 콘트롤러 팩의 캐릭터를 선택한다. 2P측이 증가시키고 싶은 아이템을 선택하고 나면 대전을 시작한다. 그리고는 2P측이 이기도록 조작을 하면 OK.

팩이 2P를 가리키게 해 갈아입기를 종료, 메모리로 세이브

おめでとうございます 64は『サトシのパンツ』をてにいれた!

「대전」에서 2P가 이기면 원하는 아이템이 증식

드래곤 퀘스트 몬스터즈 -테리의 원더랜드-

GB

몬스터의 이름을 COM이 대신!

몬스터들에게 제각각의 이름을 지어주는 것은 좋지만 수백 마리에 달하는 몬스터들에게 모두 이름을 하나하나 붙여주기란 여간 힘든 일이 아닐 것이다. 이럴 경우는 이름을 B에서 전부 지우고 나서 「오와루(おわる)-끝나다」를 선택해보자. 그러면 COM이 이름을 자동으로 붙여줄 것이다.

먼저 몬스터의 이름을 모두 지운다

이름을 입력시키도록 결정

한번 정해진 이름이라도 마음에 들지 않으면 얼마든지 다시 바꿀 수 있다

초로Q

H레이저 전원 장비

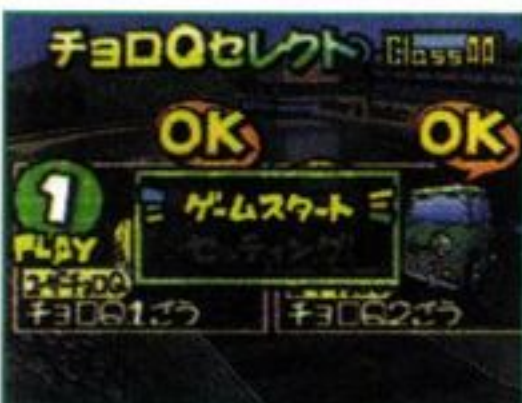
한사람이 H레이저를 장비해 초로Q 셀렉트 화면에서, ⓒ 좌 + 우 + 상 + 십자키 좌 + 스타트를 누르면, H레이저를 전원이 장비할 수 있게 된다.

ⓒ 좌 + 우 + 상 + 십자키 좌 + 스타트

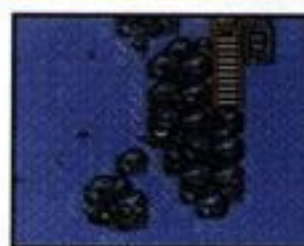
チョロQセレクト ゲームスタート

이 화면에서 커맨드를 입력하면서 게임을 시작

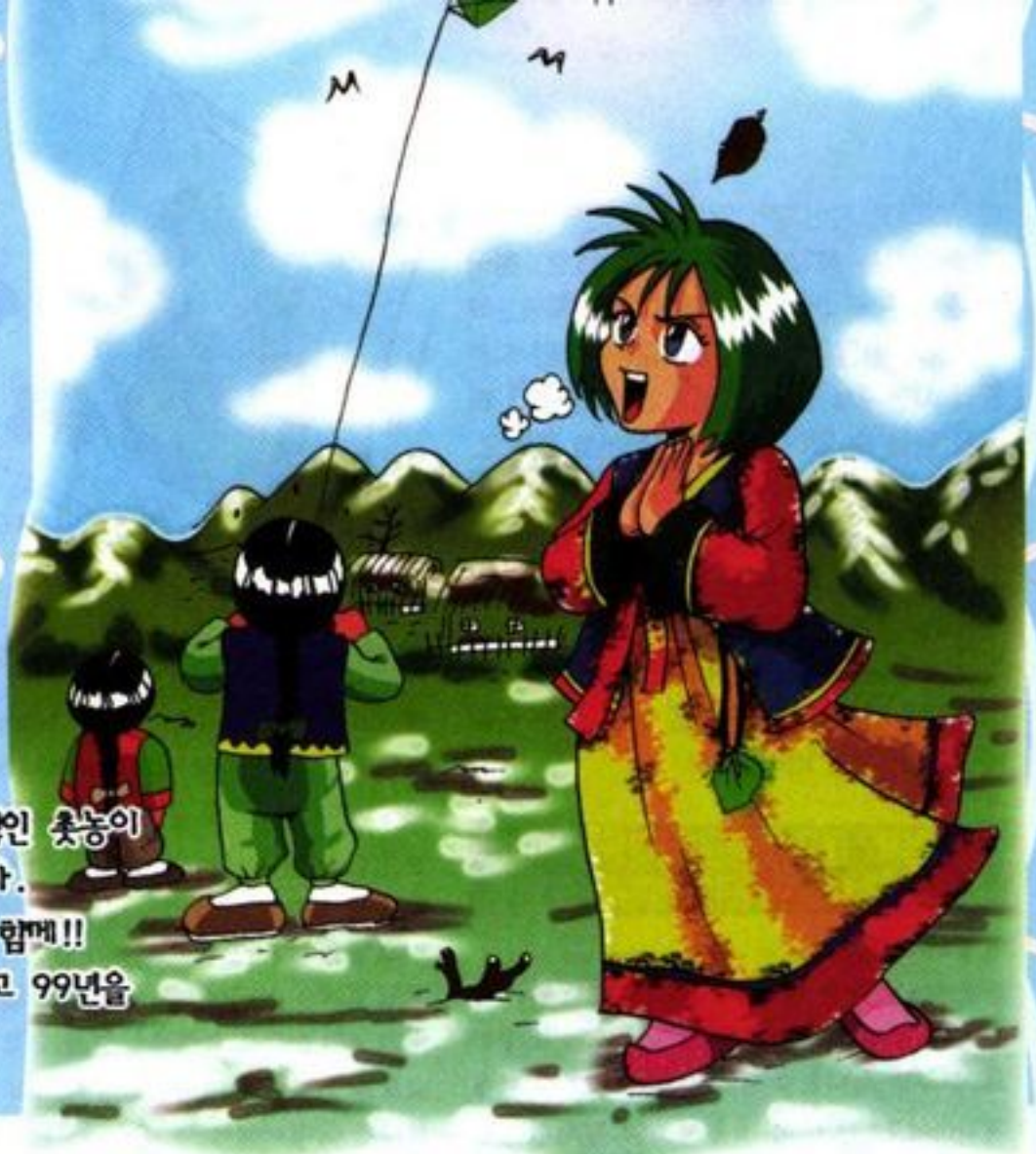
바다낚시 2

GB

'리토우'로 향하는 법

바다 터주 이외의 모든 물고기를 낚고 나면 꿈의 스테이지 '리토우'가 있다는 것을 알 수 있는데, 이 스테이지로 가기 위한 조건은 바다 터주를 포함한 모든 종류의 물고기를 낚아 올리는 것. 조건을 만족시키고 나서 아빠에게 말을 걸면 리토우로 이동될 것이다. 리토우에는 동물이 없어 안심하고 낚시를 즐길 수도 있으며 물고기의 크기도 여태껏 잡아온 물고기보다 훨씬 큰 물고기들이 잡힐 것이다.

리토우에서 보다 큰 물고기를 잡아 기록을 세워보자

두근두근

구구리엽

자신의 몸을 태우며 98년을 불 밝혀 왔던 촛불이 서서히 꺼져 갑니다. 해마다 차곡차곡 쌓인 촛농이 거대한 성을 이루고 이젠 99년의 새로운 촛불이 또다시 우뚝서 밝힐 준비를 하고 있습니다.
거의 꺼져가는 촛불에 새로운 초를 대는 순간 모든 것은 다시 활활 불타오르겠죠. 희망과 함께!!
우리도 밝아오는 새로운 하늘 아래서 또한 그 하늘을 올려다볼 수 있는 작은 여유를 가지고 99년을 맞이했으면 합니다.

안녕하셨나요? 구구리누나. 요즘 들어서 괜히 행복해지네요(캐롤송을 들으면 가슴이 쿵쾅×2). 하지만 왠지 쓸쓸…(여자친구의 有無로 인해 나타나는 현상). 참!반가운 소식이 있습니니다. 1학년때 저희반 반장이자 파워 독자였던 '김찬'이 돌아왔어요! 녀석, 변한 게 하나도 없더군요. 미국 가더니…그 기분 나쁜 쉰 목소리에 약간 썰렁하면서 무표정한…영어는 잘하나? 암튼, 그 녀석, 게임에 관한 지식을 따라 잡을 수는 없어요(자긴 아니라고 해도). 한국에 오자마자 파워를 사보곤 제가 '준준장원' 한걸 보고 무지 놀라더군요. 훗! 짜식. 절실한 친군 아니었지만 절 POWER의 열혈열성 독자로 만든 장본인이니 고마워해야겠죠? 그리구요, 다아는 사실이지만 파워, 정말 좋은 잡지더군요. 파워에 실린 제 그림을 보고 펄펄 신청이. 요즘은 회지 준비랑, 여자친구 사귀기에 열을 올리고 있어 한동안 그림이나 편지를 못 보낼것 같아요. 죄송 죄송! 그럼 이만.

자주 파워에 방문하는 것 같은데 아직 정식으로 인사를 나누지는 못 한 것 같아 아쉽네요. 항상 시간대가 어긋나 자리에 돌아오면 책상 위에는 정태군이 다녀간 흔적만이 매번 남아있더군요. 언제가 만날 날이 있겠죠. 우리 그날을 위해…. 참!! 파워의 '준준장원'이 된걸 진심으로 축하해요. 아주 열성적으로 파워를 지지하시더니 드디어 노력의 결실을 거두셨군요. 아주 긴 시간은 아니지만 그렇다고 짧은 시간도 아니죠. 정태군의 진실이 그대로 담긴 수많은 사연과 피나는 노력이 베여있는 그림들. 이모든 것을 지켜봐 왔기에 정태군에게 박수를 보내고 싶네요. 다시 한번 축하드리구요. 아니 미국간 김찬군이 돌아왔다구요! 정말 기쁜 소식인데요. 근데 돌아왔으면 바로 구구리 누나에게 보고를 해야지. 지금 뭐 한답니까? 정태군 잠시 실례!! (김찬군! 혹시 금발소녀에게 마음이 다 빼앗겨 버린게?! 어쨌든 미국생활동안의 이런저런 이야기가 많이 궁금하니 김찬군! 꼭 사연 보내세요). 게임친구가 돌아와 정태군 요즘 신나겠네요. 더군다나 청춘사업에까지 손을 대신다니. 하지만 바빠서 사연과 그림을 못 보낸다는 말에 구구리 충격 받았습니다. 앞으로 펼쳐질 일에 대해서는 저도 책임을 못지니 정태군 깊이 생각하세요. 그럼 이만 안~~~~~녕.

안녕하세요? 구구리 누나?
전 N64는 없지만 마리오 시리즈를 광적으로 좋아하는 박형기라고 합니다. 근데 구구리 누나! 전 12월호에 실려 있는 누나의 사진을 보고 충격을 먹었습니다. 평소 누나가 사연에 답변하는 글을 보고 상당히 쾌활한 성격인줄 알았는데, 그 사진 속의 누나는 너무나도 고독한 표정이었습니다(선뜻 말을 걸기에 무서운 듯한…). 그건 분명 사진일 뿐이겠죠? 설마 진짜 얼굴이라면…표정을 좀 밝게 하시고 사세요. 잔소리가 많네요. 그럼 안녕히 계세요.

형기군 반갑습니다. 마리오 시리즈를 좋아한다구요. 누나 역시 마리오가 보이기만 해도 정신을 못 차린답니다. 너~~~~~무 너무 평화롭지 않나요?
형기군 98년이 서서히 저물어 가고 있습니다. 한해동안 형기군에게 있어 98년은 어떠했는지? 매년 이맘때면 밀려오는 복합된 감정들. 형기군도 그런 기분 아시겠죠. 하지만 밝아오는 새해를 기대하며 우린 다시 새출발을 해야겠죠? 형기군! 누난 형기군의 따뜻한 마음에 너무 고마워하고 있어요. 제 사진을 보고 이런 글을 보내주시다니. 누난 형기군이 생각하는 대로 밝고, 때론 낙천적이며, 아주 명랑한 그런 성격을 지니고 있어요. 사진 속의 고독한 표정(?)! 정식으로 공개되는 첫 얼굴이라 독자분들께 이쁘게 보이려고 잡았던 표정이 '이건 사기야'하는 작품명으로 나가게 될 줄이야. 하지만 형기군으로부터 힘이 되는 사연을 받으니 가슴이 뭉클해지더군요. 형기군도 항상 밝은 얼굴로 지내세요. 누나도 형기군이 말한대로 표정을 밝게 그리고 열심히 행복하게 지내도록 할게요. 형기군 희망찬 새해를 맞이하세요.

구구리 누나께,
드디어 방학입니다! 좀 더 있으면 크리스마스도 오겠네요. 전 아직 초등학생이에요. 하지만 내년이면 졸업입니다. 졸업. 6학년 마지막이고 어째네 해서 6학년들 모두 「98추억살이 문집 만들기」를 만들기로 결정이 났어요. 그리고 내년이 졸업이라 머리를 사삿. 전 원래 장발이었답니다. 전 그 충격으로 날마다 거리를 미친 듯이 뛰어다니고 있습니다(달리기 실력만 늘더군요). 그럼 이만 씁니다. 무예리 쿠우리우스모와스.

덕규군 오랜만이군요.
방학은 잘 보내고 있겠죠. 누난 요즘 학생시절이 무지무지 그립답니다. 입학, 학교생활, 방학, 졸업. 이런 과정을 거치면서 한단계 한단계 밟아가며 지내온 시절들!! 덕규군은 학생시절에서 처음으로 졸업이란 것을 하는군요. 기분이 어때요? 지금 생각해보면 누난 초등학교 졸업때가 가장 눈물을 많이 흘렸던 것 같아요. '작별'이란 노래 알죠? 오랫동안 사귀었던~~~~~~~졸업식 준비로 그때 우린 이 노래를 열심히 배웠어요. 졸업식 예행연습때도 얼마나 울었는지. 졸업식 당일은 말안해도 알겠죠? 누난 지금도 이 노래만 나오면 괜히 눈물이 나고 추억에 잠긴답니다. 연말이다 보니 여기저기서 이 노래가 자주 들려, 요즘 누나는 쬐끔 외로움을 느끼고 있습니다. 하지만 절 지켜 봐주는 독자분들의 사랑이 있기에 다시 힘을 얻습니다. 덕규군 하지만 '졸업이란 끝이 아니라 또다른 시작'이란 말 많아 들었죠. 정말 그런 것 같아요. 그러니까 중학생이 된 덕규군 모습을 미리 그려보면서 각오를 단단히 하고 올 겨울 방학을 알차게 보내세요. 초등학교 친구들과 추억도 많이많이 만드시구요. 추억만큼 값진 것은 없답니다. 덕규군 새로운 마음으로 다시 출발하는 거예요!

안녕하세요? 구구리 누님.
저는 현재 고등학교 3학년에 재학 중인 학생입니다. 제가 이렇게 게임파워에 사연을 보내는데는 깊은 사연이 있습니다. 저는 사실 게임챔프를 창간호부터 사보던 열혈독자였습니다. 그러나 외국에 나가게 되었죠. 그곳은 브라질…, 축구와 커피의 나라 브라질…, 저는 그곳에서도 미국 게임 잡지를 구독하며 「위닝 일레븐」을 즐겼습니다. 아~그리운 호나우도…여하튼 한국에 올해 4월에 들어와서 열심히 공부한 저는 제 목표를 달성하고야 말았습니다(K대 법대). 그리고 드디어 게임파워에 편지를 씁니다. 저는 아직 게임기가 없습니다. 공부하느라 하나 있던 풀스를 동생과 그 추운 러시아로 보냈죠. 그리고 이제는 닌텐도 64를 사려합니다. 저는 젤다의 팬이거든요.? 얼마 전에 테크노마트에 가보니 중고 닌텐도 64가 10만원밖에 안되더군요. 미니 컴보이보다 값이 싼 버림받은 아이…저는 그애를 주워서 잘 기를 랍니다. 이제 곧 3차원의 젤다가 제 눈앞에서 쇼를 펼치겠군요. 게임파워…제가 없는 동안에 많은 발전을 거듭했더군요. 특히 두근두근 구구리엽의 진솔한 사연들과 힘을 주는 답변들이 너무 마음에 듭니다. 앞으로 게임파워가 많은 발전을 이룩하길 바라며…,

지환군! 먼저 힘든 고3생활을 끝내고 자신이 원하는 대학에서 또다른 모습으로 태어나게 된 것을 진심으로 축하합니다. 정말 기쁘네요. 왠지 요즘은 시험에 지쳐 모든게 메말라 간다는 느낌을 많이 받아요. 그래서인지 속상하기도 하구, 가슴이 답답하기도 하구 그래요. 하지만 지환군은 열심히 노력한 끝에 자신이 원하는 목표를 이루게 되었으니, 누난 진심으로 축하를 해주고 싶어

요. 그리고 자신과의 많은 싸움에서 힘들어 했을 거라는 생각에 기특하기도 해요. 한국에 돌아온 지 아직 8~9개월 정도 지났는데 적응하기가 많이 힘들었겠어요? 하지만 지환군의 사연에서 밝고 희망에 찬 지환군의 마음을 읽을 수 있어서 누난 안심하고 있어요. 그리고 지환군 버림받은 아이는 거두셨어요? 지금쯤이면 젤다와 멋진 모험의 세계를…. 지환군 대학에 들어가면 예전과는 많이 다를 거예요. 대학생이 된다는 것! 확실한 의지와 각오가 없는 출발은 누나가 용납이 안되니 이제부터 지환군은 새출발을 위해 모든 면에서 열심히 뛰길 바래요.

안녕하세요? 구구리 누나?
이번호에는 제가 게임파워에 나와서 너무 기뻤습니다. 구구리 누나가 엄청 힘드셨을 것 같아요. 구구리 누나는 이번 크리스마스 때 뭘 하실 생각이세요? 전 이번 겨울에 저의 절친한 친구들을 만나러 경기도 여주와 양평을 갑니다. 그리고 저희 동아리 모임 때문에 서울도 갑니다. 그래서 이번 크리스마스 때 전 친구놈들과 우정을 활활 불태우며(?) 있을 것 같습니다. 아마 다음호 게임파워는 저의 친구들과 경기도 여주에서 보고 있을 것 같습니다. 제가 제일 좋아하는 겨울이 왔건만 여자 친구 한명 없는 이 서러움을 친구들과 같이 나눠야겠습니다. 개 중에는 여자 친구가 있는 녀석들도 몇 명 있는데 제가 온다는 얘기를 듣고 크리스마스 때 약속을 모두 취소해 버렸습니다. 여자친구한테 차일걸 각오하고서 말이죠(흑흑 고마운 녀석들). 어쨌든 전 그래서 이번 겨울엔 상당히 바쁠 것 같습니다(친구들과 서울을 다 돌아다니기로 했거든요). 구구리 누나도 이번 크리스마스 재밌게 보내시구요 이만 줄입니다.

크리스마스! 솔직히 누난 크리스마스날 그 분위기에 젖어 본 적이 별로 없는 것 같아요. 하지만 나름대로는 추억거리를 만들죠. 올 크리스마스도 변함없이 사무실 책상에 앉아 독자분들을 생각하며 톡톡톡톡~~~~~한 페이지 한 페이지 게임파워를 만들고 있어요. 성복군은 지금쯤, 친구들과 우정을 활활 불태우며 멋진 하루하루를 보내고 있겠군요. 누나도 오늘은 왠지 친구들이 너무너무 보고 싶어요. 멀리 떨어져서 몇 년째 얼굴도 못본채 소식만 겨우 전하는 친구들이 꽤 있거든요. 성복군, 친구는 마냥 친구라서 좋은 것 같아요(?). 말이 쬐끔 이상하지만 어쨌든 전 친구는 조건 없이 무한한 사랑을 베풀 수 있어야만 진정한 친구라고 봅니다. 성복군이 친구들 만나 하루하루 행복하게 지내고 있는 모습을 상상하니 누나도 힘이 나는군요. 그리고 2월호에 실린 성복군의 사연을 친구들과 함께 볼 수 있다면 … 성복군 몸조심하구요. 또 간만에 만난 친구들이라고 무리해서 즐기다 보면 탈이 날 수도 있으니. 지나치지 않게 즐기세요. 98년을 마무리하는 올 겨울 좋은 기억으로 장식할 수 있도록 바래요.

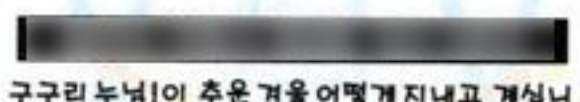
두근두근 구구리열의 짱 구구리 누님께
안녕하세요 누님. 전 구구리열에 처음 글을 보내는 김태훈이라고 합니다. 얼마전 제가 겪은 억울한 일을 말하려고 합니다. 전 PS와 GB포켓을 가지고 있습니다. GB용 어댑터가 없어서 다른 동네 게임 점에서 어댑터를 사서 집으로 왔습니다. 그런데 게임을 하려고 전원을 켜는 순간 화면이 안 나오고 어디선가 구리구리한 냄새가 났습니다. 보니깐 어댑터에서 연기가 나오는 것이었습니다. 저는 너무 황당해서 오락도 제대로 못했습니다. 시간이 없어서 며칠 뒤 그 가게로 가서 교환을 요구하자 아저씨는 ×씹은 표정으로 나를 훑겨보더니 교환해 주었습니다. 저는 참 억울했습니다. 단지 어댑터를 연결한 것뿐인데 일부러 고장내서 교환하러 온 그런 느낌이 들었습니다. 전 잘못을 남에게 뒤집어씌우려는 아저씨가 야비했고 다시는 그 가게에 가지 않기로 맹세했습니다(소프트가 적더라도요). 추운데 감기 조심하세요 GOOD-BYE 누님.

태훈군. 지금은 아무런 문제없이 게임을 즐기고 있습니까? 태훈군 사연을 읽고 그 상황을 그려보니 태훈군이 많이 화가 났을거라는 생각이 들더군요. 하지만 태훈군! 사람을 미워해서는 절대 안 되요. 그 아저씨도 속상하니까 그런 태도를 보이셨을 거예요. 게다가 교환도 해주셨잖아요. 태훈군 그때 일은 빨리 잊어버리세요. 그리고 게임점 아저씨가 미워, 죽어도 그곳에 가지 않겠다는 맹세! 지금도 그런 마음이세요? 태훈군 누나 생각에는 그건 올바른 생각이 아니라고 봐요. 왜냐면 계속 그 게임점을 의식하고 일부러 돌아서 가고 피해야 하는 게 오히려 태훈군에게는 손해라고 보는데 어때요? 동네에 있는 게임점이니 자주 지나치게 될거잖아요. 또 게이머는 정보에 민감해야 하는데 동네에 있는 게임점 아저씨와 친해두면 많은 도움도 받고, 정보도 얻고 좋을 것 같은데…. 태훈군이 마음을 너그럽게 먹고 평소처럼 그 게임점에서 구입도 하고 구경도 하고 그러세요. 분명 태훈군은 그 아저씨와 다시 친해질 수 있을 거예요. 아셨죠? 그럼 누난 태훈군으로부터 기쁜 소식 오기만을 기다릴게요.

안녕하세요? 구구리 누나?
저 기억하시겠어요? 저번엔 정말 섭섭했습니다. 사기 당한 돈을 모두 찾아 기쁜 소식을 누나에게 가장 먼저 알릴 생각으로 편지를 썼는데…흑흑 벌써 절 잊어버리신 건 아니죠? 그건 그렇고 드디어 젤다가 나왔군요. N64를 여러 번 사려고 했지만 팩값이 너무 부담스러워서 번번히 포기했거든요. 누나는 요즘 어떻게 지내시는지… 저희 반에도 파워를 보는 친구들이 몇 있는데요. 제가 구구리 누나 홍보 좀 했죠. 하하하. 누나 이번엔 꼭 누나의 답변을 듣고 싶어요. 고등학교도 합격했거든요. 경기도 조만간 살 수 있는 기회도 생겼구요. 저 누나가 같이 기뻐해 주셨으면 해요. 누나 그럼 다음 호에 봐요.
p · s 언제쯤 누나를 만날 수 있을는지….

대성군 안녕하세요. 서운한 마음이 풀렸는지 모르겠네요. 대성군! 누나 이야기를 혹시 잊은 게 아닌지. 언제가 누나가 이런 말을 했죠. 사연이 뽑혀 이 코너에 나가는 수는 한정되어 있어요. 뽑히지 않았다고 해서 누나가 사연들을 읽지 않는 게 아니라 모든 사연들을 한줄한줄 소중히 읽고 가슴에 담아둔답니다. 대성군의 지난번 사연 역시, 읽고는 얼마나 기뻤다구요. 대성군 사연이 책에 실리면 좋긴 하지만, 실리지 않았다고 해서 실망하면 누난 서운한 마음이 들 것 같아요. 누나에게 대성군의 마음을 전하는 게 더 중요하다는 누나 생각! 틀린 거 아니죠? 앞으로 누난 대성군이 계속해서 대성군의 진심을 이야기 할 거라 확신하고 있어요. 대성군! 99년에는 사기를 당하거나, 손해를 보는 일이 없도록 항상 조심하고, 뭔가 일을 시작하기 전에 반드시 다시 한번 생각하는 습관을 가지도록 하세요. 이제 고등학생이 되는군요. 정말 축하하구요. 서울 오시면 꼭 놀러 오세요. 그럼 건강 조심하세요.

「차세대 1위 후보감(?)」
안녕하세요 구구리 누나. 저는 POWER와 운명을 같이 할 인종(인간 말종)강태욱입니다(이 대목에 주목). 사실 저는 딱 2주일 전 새턴을 눈물로 장사지내고(하늘이 무너지는 줄 알았습니다), 눈물로 보낸 2주일. 이제 무슨 낙으로 사나하고 한숨을 푹푹 쉴 때 김태훈이 (POWER를 1년 이상 구독한 악질적인(?) 인간). POWER에 사연 보내고 기사 보며 지내라고 하면서 꼬드기더군요(질기게). 사실 전 얼마 전까지 만해도 타 잡지를 구독했거든요(죄송). 하지만 이번 1월호를 시작으로 2월호부터 저의 본격적인(?) 침투가 시작될 것입니다(특히 구구리열이 내 맘에 드니깐). 아참 그리고 다른 사람들이 그림을 어떻게 안전하게 보내는지 가르쳐 주세요(난 왕초보). 주위를 둘러보니 방법을 모른다며 못 보내는 친구들이 수두룩하더군요. 하하. 그럼 오늘도 열심히!

굉장히 터프할 것 같은 태욱군! 이렇게 인사 나누게 되어 기뻐요(구구리 쫄았음). 본격적인 침투가 시작된다구요? 그래 한번 해봐요. 구구리 준비 태세 완료!!!!
태욱군은 좋은 친구를 두셨군요. 이렇게 멋진 파워와 연결이 될 수 있게 다리를 놔 줬으니 보답은 확실하게 해드려야겠네요(태훈군! 확실하게…). 근데 왜 자신을 인간말종이라고 하는 거죠? 그리고 왜 새턴이 날아갔어요? 구체적인 이야기가 없으니 이거 궁금해서 돌겠구만. 어쨌든 다음 번에는 구구리가 답답해하지 않도록 이야기의 전 · 후를 확실하게 적어주세요. 아셨죠? 혹시 '의문제기'가 작전? 태욱군 앞으로 알찬 사연 많이 기대해도 되죠? 그리고 그림은 16절지 이하의 크기면 다 가능하구요. 어떠한 형태여도 상관이 없습니다. 물론 그림이 아니어도 됩니다. 동봉법은 제각각 뭘 보내느냐에 따라 다르죠. 최대한 안전하게만 보내면 짱인데, 그건 누나가 하나하나 설명을 할 수가 없네요. 태욱군이 머리를 잘 굴려서 누나 손에 무사히 들어오게끔만 해주시면 돼요. 한가지 예로 그림이 구겨지는 것을 막기 위해 그림을 그린 후 두꺼운 종이나 판 같은 것을 그림 뒤에다 받쳐 큰 봉투에 넣어 보내더군요. 태욱군도 그렇게 해서 보내 보세요. 그럼 누난 받을 준비하고 있을게요.

구구리 누님! 이 추운 겨울 어떻게 지내고 계십니까? 저는 안동에 사는 촌놈입니다. HAHA…이 촌놈도 N64를 가지고 있습니다. 솔직히 말해서 장롱 속에 처박아 두고 있었죠. 하지만 11월 21일. 다시 장롱 속에서 N64를 꺼내게 되었습니다. 그 이유는 N64유저가 아니라도 알고 계실겁니다. 솔직히 말해서 저는 이런 A · RPG를 처음 해보았습니다. 멋진 그래픽 & 사운드와 연출을 보면 누구라도 빠져들게 될 것입니다. 구구리 누님 힘내세요! 아무리 DC가 나왔어도 저는 이제 완전한 N64人이 되었습니다. 구구리님 만세! N64만세! N64유저 만세!

진우군 사연을 받고부터 누난 힘이 막 솟고 있습니다. 이러다 일나겠구만. 드디어 젤다가 또 한사람을 구했군요. 진우군뿐만이 아니라 모든 N64 유저들의 마음을 확~돌려놓을 정도로 젤다의 위력은 대단합니다. 누나도 완전히 뿅 갔거든요. 이번 2월호를 내고 나면 누나도 젤다와의 모험세계로 떠날 것 같아요. 진우군은 한창 모험중이겠네요. 어때요? 누난 아무리 PS, DC 유저들이 많다해도 끄떡 없습니다. N64유저들이 다른 기종을 택하지 않고 N64를 선택한 것 자체에 누난 힘을 얻고 있습니다. 그만큼 N64게임의 매력에 이끌려 N64人이 되었다고 확신하고 있으니까요. 진우군도 N64人의 한사람으로서 다양한 게임을 즐길 수 없어 아쉬움감은 조금 들지만 N64의 매력은 인정하죠? 누나 역시 그 매력에 이끌려 이 자리에 있는 게 아니겠습니까? 진우군 그럼 열심히 하시구요. 앞으로 많은 이야기가 오갔으면 해요. 안녕

ARC
X-File

단란주점보다 더 해로운 오락실·만화방

허우진 기자

고등학교를 졸업한지 어언 10여년이 지난 지금, 회고해 보건데 고등학교 시절 누구나 한번쯤 술을 마셔본 기억은 다 있을 것이다. 술이 꿀처럼 달고 맛있어서 마셨겠느냐만은 맛보다는 호기심이, 호기심보다는 어른인양 흉내내고 싶은 마음이 학생시절의 우리들을 꼬드김질 한 건 아닐까?

최근 한 조사에 의하면 서울 시내 학교 주변에 단란주점 등 유흥업소들이 컴퓨터 게임장과 만화대여점보다 오히려 쉽게 신설 허가를 받고 있는 것으로 드러났다. 올 들어 시내 11개 지역 교육청이 학교 주변의 단란주점 신설 허가신청의 79%에 대해 동의하는 등 다수의 유흥주점(76%), 여관(66%), 당구장(57%) 등이 쉽게 일선 교육청의 신설 동의를 받은 것으로 나타났다. 이에 반해 컴퓨터 게임장은 30%, 만화대여점은 27%로 학생들의 출입이 허용된 업소들은 오히려 유흥업소보다 교육청의 신설허가 동의를 받고 있지 못하고 있다는 것으로 판명됐다. 이런 현상은 최근 몇 년간 지속돼 왔는데 지난 95년 이후 4년간의 누계자료를 봐도 단란주점 등 유흥업소와 여관 등의 숙박시설은 각각 전체 허가신청 건수의 78%가 교육청의 동의를 받은데 비해 컴퓨터 게임장과 만화대여점은 각각 33%, 34%에 그쳤다. 참 재미있는 조사 결과임이 아닐 수 없다.

앞서 말했다시피 현재 고등학생의 대부분은 술을 마셔본 경험이 있을 것이다. 그렇다고 해서 본 기자가 학생시절부터 술을 마셔도 좋다는 권주가(勸酒家)는 결코 아니다. 그만큼 우리 사회의 술문화가 일반 성인층은 물론이고 학생들에까지도 깊숙이 침투되어 있다는 사실을 극명하게 보여주는 실례임에는 틀림없다. 그러나 여기서 지적하고 싶은 점은 일반 성인층이 많이 모이는 곳이 아닌 학교 주변지역에, 청소년들의 휴식공간인 컴퓨터 게임장과 만화대여점보다는 유흥업소가 더 많이 신설허가를 받고 있다는 것이다. 학생들의 출입이 허용돼 있는 컴퓨터 게임장과 만화대여점은 유해하고, 유흥업소는 무해하다는 식으로 편파적인 잣대로 가름질하는 일선 교육청의 심의가 원칙과 기준없이 진행되고 있다는 것이다. 한 청소년 단체의 조사에 의하면 우리나라 청소년의 80%이상이 컴퓨터 게임장 출입 경험이 있으며, 그중 50%이상이 1주일에 4~5번 정도 출입한다는 결과가 있었다. 부연하고 싶은 것은 절대 게임과 만화는 청소년 유해물이 아니라는 것이다. 일선 교육기관에서 게임과 만화를 나쁜 것, 저질의 것으로 단정하고 터부시하는 일련의 행동들이 게임산업의 퇴보를 낳고 음성화시키고 있다는 것을 알아야 한다.

교문을 나오면 바로 오른쪽에 단란주점이 있고 왼쪽에 여관이 있다. 10m만 걸어가면 당구장이 나오고 당구장 옆에는 호프집이 즐비해 있다. 그리고 교문에서 정확히 200m가 떨어진 곳에 오락실이 있다. 그리고 2층에 만화대여점이 겨우 하나 있다. 술집은 명목상 청소년을 받지 않는다고 문 앞에 써 있지만 어제 친구들이랑 맥주를 가볍게 한잔했다. 내일 모레가 모의고산데 오늘은 친구 신권이 생일이다. 생일 기념으로 호프집에서 술이나 마셔야겠다.

이것이 진짜 NBA이다!!

플레이 바이 플레이

꿈의 군단 NBA 선수들이 한자리에 모인 최강의 농구 게임 「플레이 바이 플레이」가 코나미에서 발매된다. 게이머는 물론 NBA 농구 선수들을 흠모하는 농구 팬들이 직접 자신이 좋아하는 플레이어를 선택, 그들과 함께 4쿼터의 손에 땀을 쥐는 격렬한 게임의 향연. 그들이 우리 곁으로 달려오고 있다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 스포츠
▶발매일: 미정

NBA PLAY BY PLAY
NBA プレイバイプレイ

NBA같은 농구 게임 「플레이 바이 플레이」

코나미에서 슬램 덩크 시리즈의 집대성이라고 할 수 있는 NBA 「플레이 바이 플레이」가 발매된다. 우선 이 게임에서 가장 크게 눈길을 끄는 점은 바로 NBA의 판권을 사용하고 있다는 것. 전 NBA 팀(29팀)을 사용할 수 있는 것은 물론 선수들 개개인의 개성이 충실히 데이터화되어 있으며 얼굴의 윤곽, 체형까지 충실히 재현되어 있다. 또한 시카고불스에서 스타디움 아나운서를 담당하는 레이몬드 크레이의 실황이 플레이를 더욱 흥분시킨다.

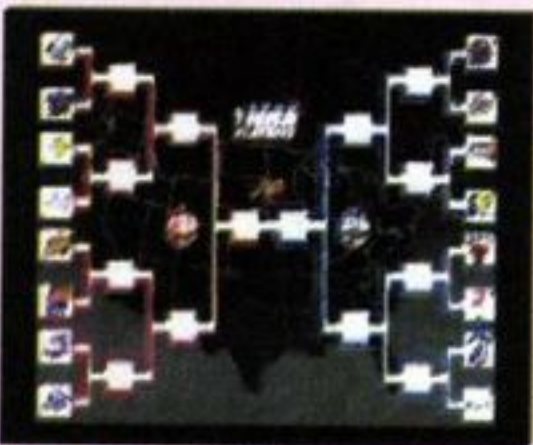
게임 방식은 16팀의 토너먼트전. 실제 NBA 플레이오프의 분위기를 그대로 살리고 있다. 1시합은 4쿼터로 각 쿼터 종료 시에 동점 이하의 경우는 게임 오버. 플레이어는 1P 또는 2인 동시 플레이에서 CPU에 도전하는 것 외에 2인 대전 플레이와 2 대 2의 4인 동시 플레이도 가능하다.

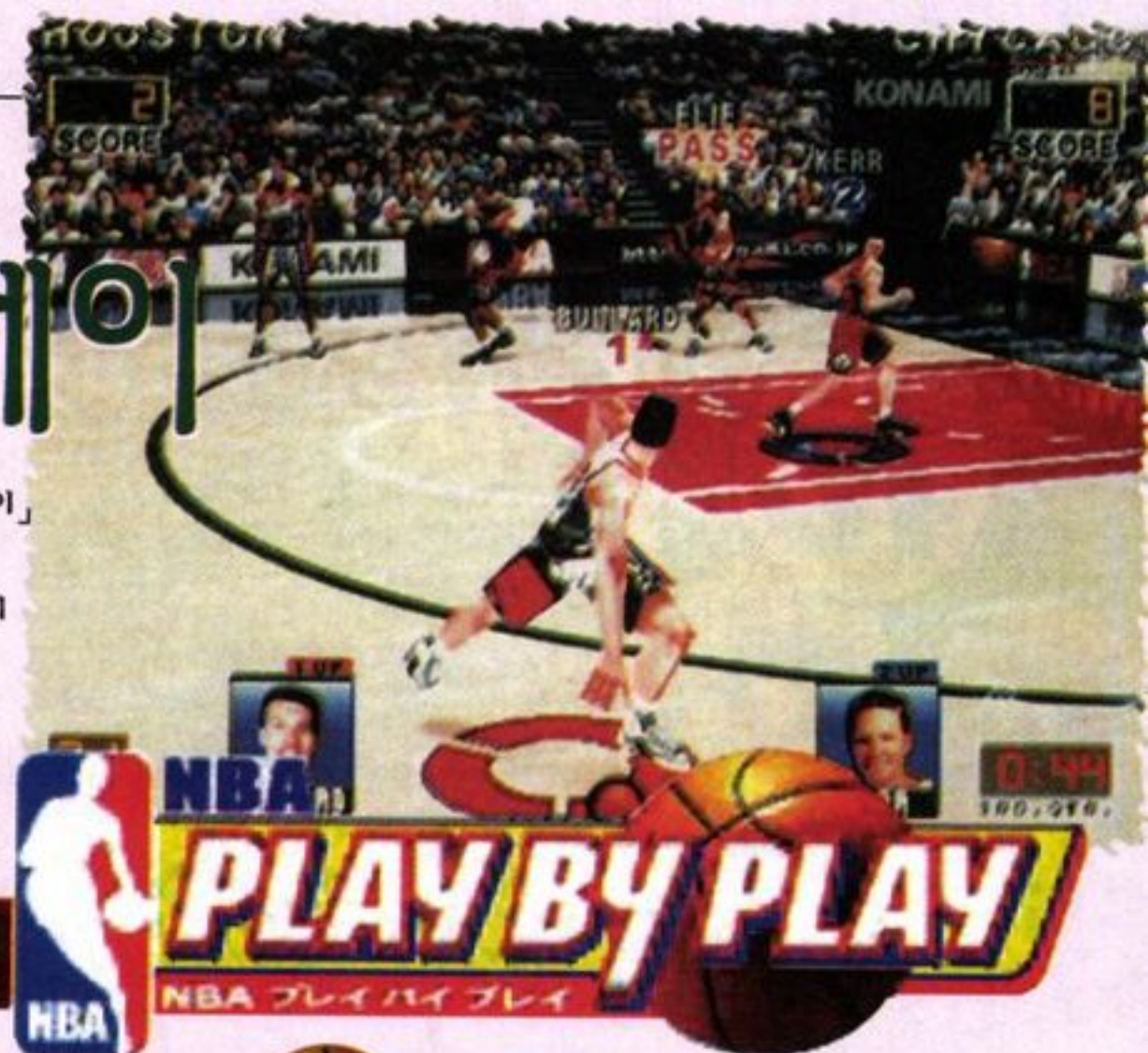
NBA의 실제 팀이 게임 화면에

NBA 전 29 팀 전 선수가 모두 실명으로 등록되어 있다. 플레이어 자신이 마음에 드는 팀을 골라 싸우면 재미는 배로 증가. 실제 NBA 팀의 전술을 흉내낸 매니아틱한 플레이 방법도 있으며 선수들끼리 협력하면 화려한 콤비네이션 플레이를 할 수 있다.

실명을 그대로 사용하고 있다

NBA 플레이오프를 재현

2대 2의 4인 동시 플레이는 이 게임의 최대 재미. 파트너와의 화려한 콤비네이션으로 승리를 거두자

통신 대전이 코트를 더욱 뜨겁게 한다

코트를 더욱 열광시킬 통신 대전. 1 대 1 대전은 물론 4인 동시 플레이도 가능하다. 특히 1팀을 2명이서 움직이는 협력 플레이도 있다. 골을 향해 점프하여 다른 플레이어에게 절묘한 패스를 해주거나 2명이 협력해서 상대의 볼을 빼앗는 등 다양한 콤비네이션 플레이를 즐길 수 있다.

대전? 협력

협력 플레이를 권한다. 로드맨과 피펜으로 발군의 콤비네이션을 해보자.

4인 동시 플레이도

농구를 좋아하는 친구를 4명 모아 2대 2로 나눈다.

조작은 간단하다

다음으로 농구의 룰을 염두에 두면서 게임 흐름을 설명한다. 우선 오펜스에서 볼을 운반하는 것은 드리블과 패스. 가드 포지션의 특징을 가진 선수가 많고, 가드 포지션의 선수는 스피드도 어느 정도 있다. 레버만으로 조작이 가능하고 버튼은 필요 없다. 패스는 신중하고 민첩하게 연결 플레이어 체인지를 잘 사용하는 것이 핵심이다. 또 슛은 버튼 하나로 하지만 24초 이내에 해야 한다. 타임은 화면 왼쪽 아래에 표시되어 있으므로 체크하

자. 그밖에 5초 이내 드로잉을 하지 않으면 자동적으로 아무 데나 던져져 버리고 오버 타임은 없다.

디펜스 측은 볼을 뺏던지 24초를 공격하지 못하게 하면 공격이 가능해진다. 블록 슛은 타이밍이 생명이므로 슛 페이크에 속지 않도록 주의하자. 파울은 없으므로 막아야 되는 곳에서는 육탄전이라도 사용하며 터프하게 막아주자.

3개의 버튼을 이렇게 사용한다

8방향 조이스틱 — 플레이어 이동

	A	B	C
공격	슛 / 리바운드	패스 / 리바운드	플레이어 체인지
수비	리바운드 / 블럭 슛	리바운드 / 스틸	플레이어 체인지

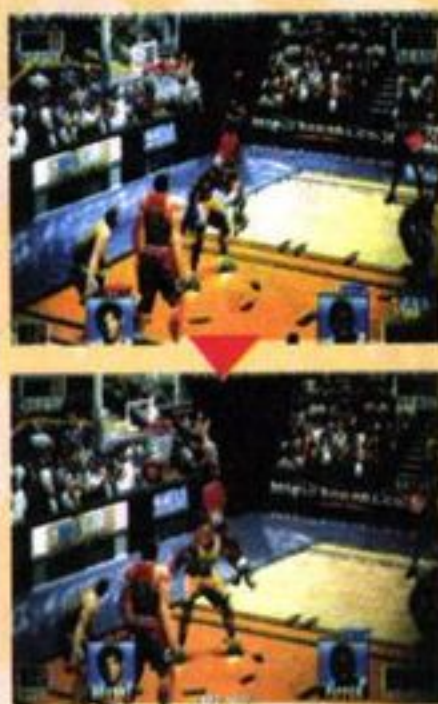
오펜스

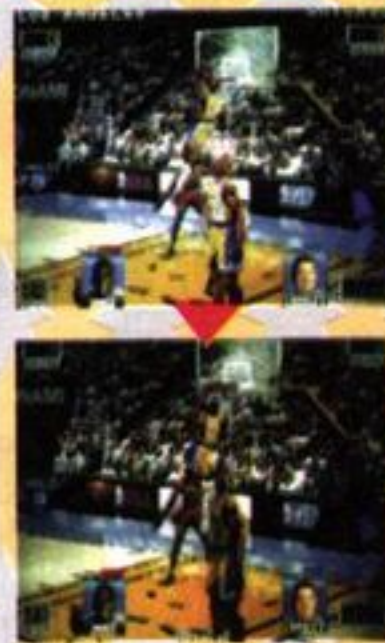
슛은 버튼을 누른 선수가 점프하고 있을 때 버튼에서 떼면 O. K! 패스를 하려면 패스버튼을 누르면 패스 커서가 붙은 선수에게 넘어간다. 받는 선수를 변경하고 싶을 때는 커서 체인지로 바꿀 수 있다.

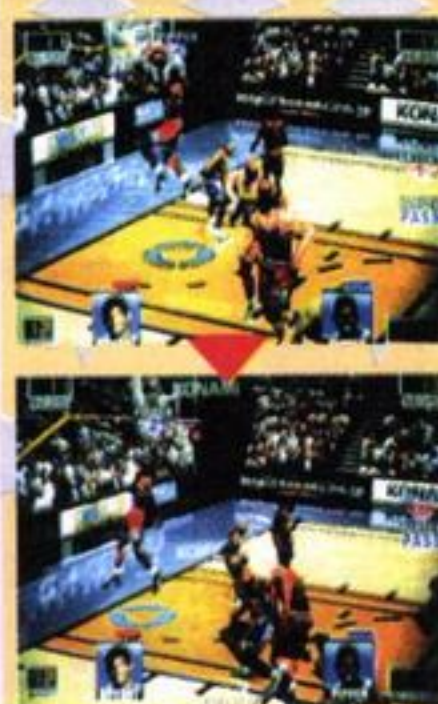
디펜스

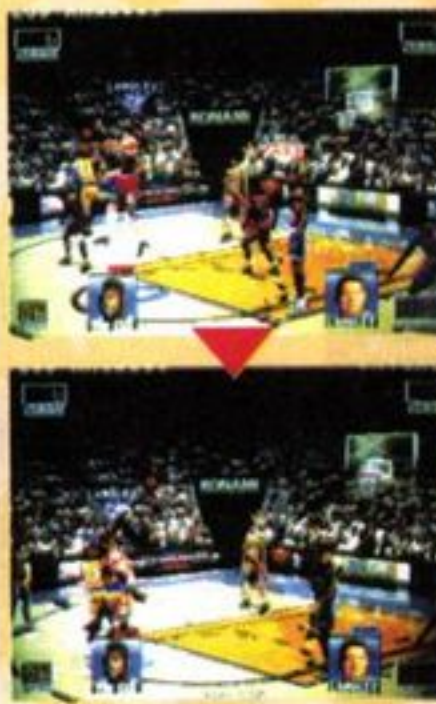
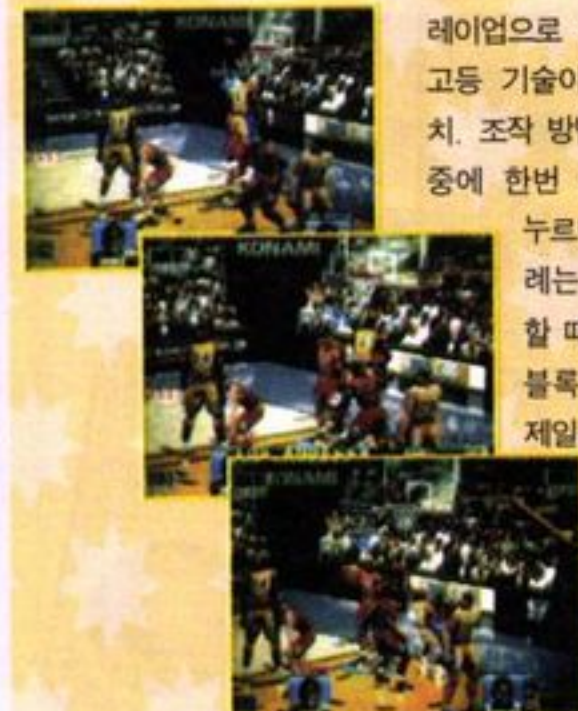
상대가 슛을 하려고 할 때에는 블록버튼을. 타이밍이 맞으면 상대의 슛을 막아 떨어뜨릴 수 있다. 리바운드도 이 버튼으로 한다. 상대의 패스와 드리블은 스틸버튼으로 커트. 커서 체인지로 디펜스 선수를 변경할 수 있다.

버튼과 레버 조합의 스페셜 플레이

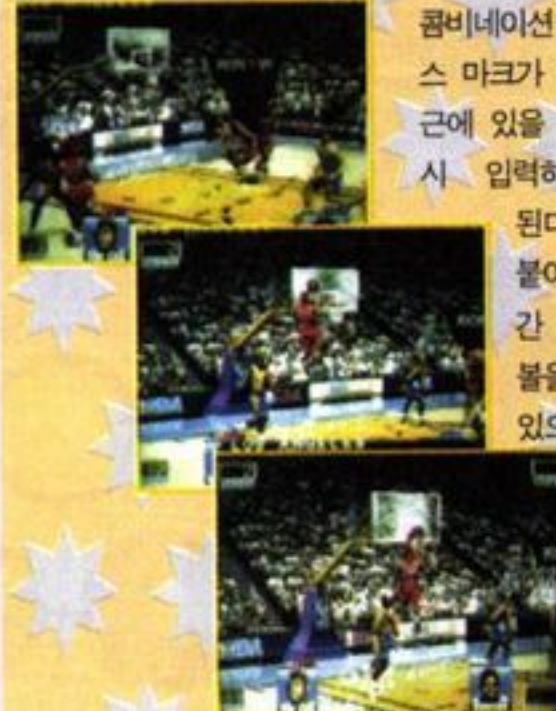
덩크 슛

NBA라고 하면 뭐니뭐니 해도 덩크 슛. 조작 방법은 골 근처에서 레버를 골 방향으로 입력하면서 슛버튼(A버튼)을 누르면 O. K! 덩크 슛을 하려고 해도 평범한 점프 슛이 되어 버리는 경우는 레버가 중립으로 되어 있기 때문으로 정확하게 레버를 입력하자. 또한 같은 덩크 슛이라도 다양한 종류가 있으며, 덩크 슛의 종류를 변경시키려면 거리와 각도를 바꿔 A버튼을 누르면 된다.

리바운드 덩크

오펜스시 리바운드를 직접 덩크해 가는 것이 리바운드 덩크이다. 조작 방법은 골 아래에서 타이밍 맞춰 A버튼을 누르면 된다. 그러나 굉장히 타이밍이 어렵고 좀처럼 볼을 잡을 수 없다. 볼이 튀긴 높이와 플레이어가 점프한 높이를 파악해 타이밍을 맞춰야 한다. 확률을 높이기 위해서는 골 아래 포지션을 취하는 것이 중요하다. 외곽에서 점프 슛을 쏜 순간에 다른 선수가 골 아래로 뛰어 들어오는 패턴을 만들어 조작에 익숙해지는 것이 중요. 협력 플레이시에는 슛을 쏘지 않는 쪽이 반드시 골 아래로 뒤쫓아가자.

덩크 패스

덩크를 하는 척하지만, 실제는 패스라는 트릭 플레이로 상대를 혼란시키는 특수기. 조작 방법은 덩크 슛 중에 패스버튼(B버튼)을 누르면 마크가 붙어 있는 선수에게 패스한다. 실전에서 사용하는 경우는 덩크를 하려고 해도 골 아래를 점령당하고 있어 블록될 것 같을 때 사용하는 것이 제일 효과적.

페이더 웨이 훅

페이더 웨이 훅은 보통 점프 슛과는 달리 뒤에서 내려오면서 점프 슛을 하는 것으로 블록 되기 어려운 특징을 가지고 있다. 블록 슛은 한 손으로 볼을 갖고 플레이어 뒤에서 슛을 하는 것으로 페이더 웨이 같이 블록되기 어렵다. 조작 방법은 골과 역방향으로 레버를 입력하면서 A버튼을 누르면 된다. 이 슛은 보통 점프 슛을 블록하는 타이밍으로 날아도 블록되지 않는 것이 큰 특징이지만 그만큼 통상 점프 슛보다 성공률은 낮다.

더블 크러치

덩크 슛 도중에 볼을 다른 손으로 바꿔 쥐고 레이업으로 전향하는 초고등 기술이 더블 크러치. 조작 방법은 덩크 슛 중에 한번 더 A버튼을 누르면 된다. 실제는 덩크 슛을 할 때 디펜스측이 블록해 올 때가 제일 좋다.

헬리 웁

슛과 같은 루프 볼을 공중에서 캐치해서 그대로 덩크 슛 하는 상쾌한 콤비네이션 플레이. 조작 방법은 패스 마크가 붙어 있는 선수가 골 부근에 있을 때 A버튼과 B버튼을 동시 입력하면 자동으로 헬리 웁이 된다. 그러나 패스 마크가 붙어 있는 선수가 골보다 약간 멀리 있을 때에는 루프 볼을 캐치하지 않는 경우가 있으므로 주의가 필요하다. 또 패스 마크가 붙어 있는 선수 앞에 디펜더가 있을 때에는 간단히 블록되어 버리므로 주의를 요한다.

게임센터는 지금 리듬액션 천국!!

팝픈 뮤직

「비트 매니아」의 히트에 이어 코나미의 또다른 음악적 시도, 「팝픈 뮤직」이 새롭게 등장한다. 이번 「팝픈 뮤직」은 턴테이블 대신 9개의 버튼으로 곡을 연주하는 재미를 선사한다.

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 리듬액션
▶발매일: 미정

「팝픈 뮤직」? 뮤직이면 음악 게임?

이 「팝픈 뮤직」은 현재 게임센터에서 최고의 인기를 누리고 있는 「비트 매니아」를 발매한 코나미의 또다른 음악 장르형 게임이다. 이 「팝픈 뮤직」은 소위 '턴테이블 없는 버튼만의 「비트 매니아」'로, 음악에 맞춰 화면의 표시대로 버튼을 누르는 것으로 음악을 연주하면서 게임을 즐기는 형식으로 되어 있다.

게임 룰은 굉장히 간단하다. 일단 화면 위에서부터 팝픈군이 내려온다. 이 팝픈군이 화면 아래 라인에 닿는 순간에 맞춰 그 팝픈군과 동일한 색의 버튼을 누르면 된다. 그 타이밍에 의해 화면 아래에 있는 팝픈군 게이지가 위, 아래로 오르락내리락 거린다. 한 곡이 끝날 때까지 그 게이지가 붉은 존까지 올라가 있으면 그 스테이지는 클리어!! 버튼 수가 9개라 약간 많은 점이 있지만 타이밍을 맞춰 버튼을 누르면 화면 아래의 게이지가 상승해 가고 곡이 끝난 시점에서 게이지가 붉은 부분까지 도달해 있으면 스테이지가 클리어된다. 그리고 다음 곡을 선택할 수 있다.

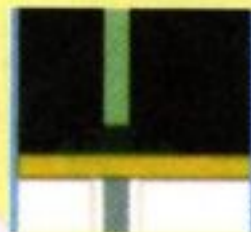
내려오는 팝픈군과 동일한 색의 버튼을 붉은 라인 위에서 누른다

CHECK 1 타이밍이 중요!!

좋은 예

나미 '아래와 같이 팝픈군의 중심이 판정 바에 정확히 닿았을 때가 최고의 상태. 약간 빗나가도 그럭저럭 O. K.'

나쁜 예

미미 '판정 바와 팝픈군의 라인이 전혀 맞지 않을 때에 버튼을 누르면 꽈당!!'

CHECK 2 실력에 맞는 모드를 활용하자

게임 모드는 3종류. 초보자 모드인 '비기너'는 나미와 미미를 사용해 플레이. 중급자 모드인 '노멀'은 마리를 상급자 모드인 '하드'는 킹으로 플레이한다.

상하별 그룹으로 생각하자

ARCADE

캐릭터 선택

이지라면 냐미와 미미, 노멀이라면 마리, 하드면 킹이 1P 플레이어로 등장한다. 선택 방법은 모드 선택 화면에서 하얀 버튼이나 녹색 버튼을 누르면 된다. 버튼을 누를 때마다 캐릭터가 바뀐다. 황색 버튼을 누르면 2P 캐릭터가 가능하다.

황색 버튼을 1회 누르면 2P 캐릭터가 된다

쥬디

쥬디는 미국 출신의 댄스 전속 캐릭터. 스테이지 2에서 선택이 가능하다.

「팝픈 뮤직」의 댄서들

미미와 냐미는 비기너 모드의 인스트럭터. 연습 스테이지에서는 조작 방법도 가르쳐 주는 상냥한 캐릭터.

미미

냐미

킹

킹은 하드 모드 플레이어 캐릭터. 이 팝픈 뮤직을 마스터하면 킹만큼 최고의 플레이를 할 수 있다.

클라훗

라스트 스테이지 3에서 등장하는 테크노 팝 전속 캐릭터 클라훗

돈 모미

라틴 전속 캐릭터 돈 모미. 챠챠와 맘보가 굉장히 어울린다.

디노

디노는 판타지 전속 캐릭터.

마리

마리는 노멀 모드의 플레이어 캐릭터. 게임 중 댄서와 같은 액션으로 흥미를 돋군다.

수록곡과 스테이지 구성

노멀 모드, 하드 모드에서 선택할 수 있는 곡은 한 스테이지에 4곡(비기너 모드는 연습 스테이지+스테이지의 2가지 구성). 장르는 댄스뮤직부터 랩, 라틴 그리고 애니메이션 송까지 폭넓게 수록되어 있다. 사운드 셀렉트 화면에서는 곡의 장르, 난이도, 전속 캐릭터 그리고 곡의 포인트가 표시된다.

라인과 버튼의 관계

화이트, 그린, 레드의 화면상 굵은 라인은 손 바로 앞의 5개 버튼. 옐로우, 블루의 얇은 라인은 뒤쪽 4개의 버튼에 대응하고 있다. 내려오는 팝픈군도 굵은 선과 얇은 선으로 크기가 다르다.

똘마니도 제대로 쓰면 쓸만하다!!

죠죠의 기묘한 모험

인기 연재 만화를 게임 테마로 사용한 「죠죠의 기묘한 모험」. '스탠드'라는 소환수를 불러 본체와 동일한 전투를 전개하는, 색다름을 시도한 격투액션. 캡콤의 또다른 시도를 보여주는 신작 「죠죠의 기묘한 모험」의 초반부를 소개한다.

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

조작은 심플해야 한다

조작계는 8방향 레버, 4버튼. 기본 조작은 기존 캡콤 격투게임을 답습한 형태로 레버 뒤는 가드, 레버 위는 점프, 근접해서 레버 앞+강버튼의 잡기 등 기본적인 부분에서는 거의 변경점이 없다. 단, 버튼이 6개에서 4개로 되었고, 약·중·강의 공격버튼 외에 S(스탠드)버튼이 설정되어 있다. 이 S버튼을 이용한 스탠드 조작이 대전에 있어서 중요한 파이터가 될 것이다. 캐릭터는 대시가 가능하고 어드밴싱 가드와 가드 캔슬도 있기 때문에 전체적인 시스템으로서는 뱀파이어 시리즈와 마벨 VS 시리즈와 가깝다. 그 밖에 시스템적으로는 낙법과 파고들기가 있으며 모두 사용빈도가 높다.

만화책 같은 분위기에서 캐릭터 셀렉트

기본 조작

점프 / 뒤대시 / 앞대시 / 가드·후퇴 / 전진 / 앉기
공격 弱 中 強
●→+強 로 던지기
※조작인 1P 기준
S 스탠드 — 스탠드 온! 스탠드로 조작하는 스탠드 모드로 전환!
낙법 — 나는 중에 攻+攻 (레버로 방향 변환 가능)
파고들기 — 弱+中+強 상대의 배후를 노려라

가드 캔슬

어드밴싱 가드

파고들기

낙법

슈퍼 콤보	어드밴싱 가드	가드 캔슬
공격으로 슈퍼콤보 게이지를 모아 커맨드로 발동! 대역전을 노려라!	공격 가드 중에 攻+攻+攻 반격에서 타이밍을 뺏자!	가드 직후에 ●↗+攻 로 반격!

본체와 스탠드, 어느 것을 조작하는가?

죠죠의 게임을 특징짓고 있는 것이 스탠드의 존재이다. 필살기로 스탠드에게 공격시키고 그 동안 본체도 동시 공격을 가한다고 하는 이 게임에서는 스탠드를 이용해 전술을 전개할 수 있다. 이 S버튼을 누르면 스탠드를 출현시킨 채 '스탠드 모드'가 되어 플레이어의 조작은 본체에서 스탠드로 변경된다(스탠드 게이지가 0가 되면 사용할 수 없다). 스탠드 모드에서는 스탠드 러시라고 불리는 스탠드 전용의 강력한 콤보(체인 콤보 같은 것으로 루트는 캐릭터에 따라 다르다)를 전개할 수 있는 것 외에 스탠드 모드시에 강력한 필살기도 존재한다. 본체를 조작해서 스탠드와의 동시 공격을 노리던지, 스탠드를 조작해서 러시로 강행하던지 S버튼에 의한 조작의 변경이 이 게임에서의 열쇠가 된다.

스탠드 활용편

본체 모드와 스탠드 모드

우선 본체 모드와 스탠드 모드의 차이점에 대해서 설명하면, 본체 모드라는 것은 스타트 직후같이 스탠드가 들어가 있는 상태. 그에 반

S버튼으로 스탠드 ON·OFF를 결정한다

단, 스탠드 게이지가 0이 되면 출현 불가능

스탠드 러시
弱>中>強 등 연속으로 공격버튼 입력으로 스탠드 전용 콤보!

스탠드 러시

해 스탠드 모드는 항상 스탠드가 화면상에 존재하고 있는 상태를 말한다. S를 눌러 '스탠드 온(STAND ON)'이라고 표시되면 스탠드 모드. 그 뒤에 다시 S를 눌러 스탠드가 들어가면 본체 모드로 되돌아 오게 된다. 단, 본체 모드라고 해서 스탠드가 공격하지 않는 것은 아니다. 특정 중, 강 공격과 필살기는 순간적으로 스탠드가 나와 공격하고 다시 들어가는 형태로 되어 있다. 스탠드+본체의 동시 공격을 하기 위해서 일일이 S를 눌러 모드를 변경할 필요는 없고 오히려 본체 모드 시의 스탠드공격+본체 공격이라는 느낌으로 러시를 하는 경우가 많을 것이다.

본체 모드 시의 미하오랏은 소위 사정거리가 짧은 장풍느낌

비에 스탠드 모드 시은 2회 연속 입력으로 큰 대미지의 돌진기이다

스탠드 게이지

강력한 스탠드 공격이지만 역시 항상 사용할 수는 없다. 그 행동의 한계가 되는 것이 체력 게이지 아래 있는 스탠드 게이지이다. 그 게이지는 스탠드 모드시에 상대의 스탠드 공격을 가하던지 아니면 가드하는 것으로 줄어들고 이것이 제로가 되면 스탠드 크러쉬가 일어나 일정 시간 완전히 무방비가 되어 버린다. 게이지를 회복시키기 위해서는 본체 모드로 해서 스탠드를 들어가게 하면 좋다. 스탠드 게이지는 엔진 같은 것으로 너무 계속해서 사용하면(스탠드에 의존하면) 오버 히트(스탠드 크러쉬)해 버리지만 때로 액셀을 늦추는 것으로 쿨 다운(게이지 회복)할 수 있다.

스탠드 러시의 허점은 회복할 수 없다

스탠드 콤보

스탠드 모드 시에서는 본체 모드에서는 사용할 수 없는 '통상기 캔슬 통상기' 스탠드 콤보라 불리는 시스템을 사용할 수 있다. 캡콤 게임에서 말하자면 '체인 콤보', '제로 콤보', '타겟 콤보'라는 시스템의 파생이 될 것이다. 기본적으로는 약 → 중 → 강의 순서로 버튼을 누르면 차례로 스탠드 통상기가 연결된다. 서기와 앉기를 변경하는 것도 가능하다. 그러나 스탠드 콤보로 나온 통상기에 필살기로 캔슬할 수 있는가는 캐릭터의 특성에 따라 다르다. 또 기본 루트는 캐릭터마다 독자적인 루트를 갖고 있는 경우가 있으며, 버튼 조합이 캐릭터마다 정해져 있고 굉장히 특수한 연속 공격이 가능하다.

본체 모드와 그다지 기술 구성이 바뀌지 않는 캐릭터에서도 기분좋은 캔슬이 걸리게 된다

턴뎀 어택

↓↙← + S로 발동하는 턴뎀 어택은 소위 '자가제 연속 공격 시스템'. 이것은 각 캐릭터별로 타입이 2가지 있다.

턴템어택
(스탠드에 연속 공격을 프로그램 시키자!)
입력후 스탠드 버튼을 계속 입력
S를 누른채 버튼으로 프로그램!
S를 떼면 연속공격이 시작됨
이 순간도 본체로 공격참가 투 브랜드 공격이다!

■ 프로그램 타입

커맨드 입력 후 스탠드에 어떤 기술을 전개할 것인가를 연속 입력으로 명령한다. S를 계속 누르고 있으면 연출이 끝난 후에도 프로그래밍이 가능하다. 버튼을 떼면 프로그램 대로 스탠드가 연속 공격을 시작하고 본체는 단독으로 자유롭게 움직일 수 있게 된다.

이 순간에 재빨리 통상기·필살기를 입력

완전히 무방비가 되지만 스탠드 게이지가 없을 때까지 입력하는 것도 가능하다

공격을 가하면 도중에 종료해 버린다

■ 오리지널 콤보타입

캐릭터 중에서는 스탠드가 본체에서 떨어지지 않는 경우가 있어 턴뎀 어택도 종류가 다른 것으로 된다. 「스트리트 파이터 제로 2」의 오리지널 콤보를 연상하면 된다. 커맨드를 입력하면 본체가 고속으로 앞으로 이동하기 시작한다. 이 순간 공격버튼을 누르면 거의 모든 통상기 필살기를 캔슬해서 다음 기술로 연결할 수 있게 된다. 통상 캔슬에서 연결하는 것이 가능하고 더욱 특정 기술로 턴뎀 어택을 종료시키면 다시 통상기로 재연결하는 것도 가능하다. 프로그램 타입 같은 화려함은 없지만 사용하기 쉬운 점이 특징이다.

통상기 캔슬도 좋다

캔슬이 불가능한 스탠드 콤보에서 필살기로 연결하는 것도 가능하다

다시 본체 모드의 기술로 재연결하는 것도 가능하지만 스탠드 게이지가 제로인 것에 주의하자

팔뚝만 굵으면 이기는 게임도 있다!!

매직컬 트럭코 어드벤처

체감 머신을 지향하는 세가에서 또다른 체감게임이 등장했다. 「매직컬 트럭코 어드벤처」는 TV에서 가끔 나오는 광산의 레일 위를 '트럭코'를 타고 두사람이 앞뒤로 서서 엄청난 팔 노가다를 하면서 신비한 돌을 찾아 떠난다는 스토리로 게임이 시작된다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 체감 액션
▶발매일: 미정

악당들로부터 신비한 돌을 되찾자!!

AM 3연의 새롭게 등장한 트럭코 라이드 체감 게임 제 3탄 「매직컬 트럭코 어드벤처」. 시공간을 자유롭게 이동할 수 있는 불가사의한 돌을 둘러싸고 이 돌을 보호하는 소녀 아르마와 정의감 넘치는 소년 로이. 그리고 돌을 노리는 악당 일당 모미와 마로가 트럭코를 사용해 추격의 대활극을 전개하는 액션 게임이다. 트럭코를 모티브로 한 「레일 체이스」시리즈와는 게임 스타일과 내용도 크게 다르고 공상적이고 기상천외한 세계에서 악의 일당으로부터 신비한 돌을 찾아낸다는 단순 명쾌한 내용이다.

힘을 합쳐 난관을 극복하자

6가지 판타지 세계를 협력해서 트럭코를 조정해 악당들로부터 불가사의한 돌을 되찾는다. 그것이 이 「매직컬 트럭코 어드벤처」이다. 레버를 앞뒤로 조정해 트럭코를 진행시키고 레일 위에 장애물이 있는 경우 점프와 편륜 주행 등으로 클리어해야 한다. 좌우에 있는 장애물 배치는 랜덤으로 결정되지만 전체적인 배치는 동일하므로 포인트마다 재빨리 어느 것을 피할 것인지 판단하자. 편륜 주행의 경우 장애물을 피할 때는 완전히 장애물을 통과할 때까지 페달을 밟고 있자. 점프는 화면에 집중해서 타이밍을 맞춰 동시에 밟자. 이 게임은 앞서 말했듯이 대전게임이 아니라 협력 플레이를 즐기는 게임으로, 게임 종료 후에는 2인 협력도도 표시된다.

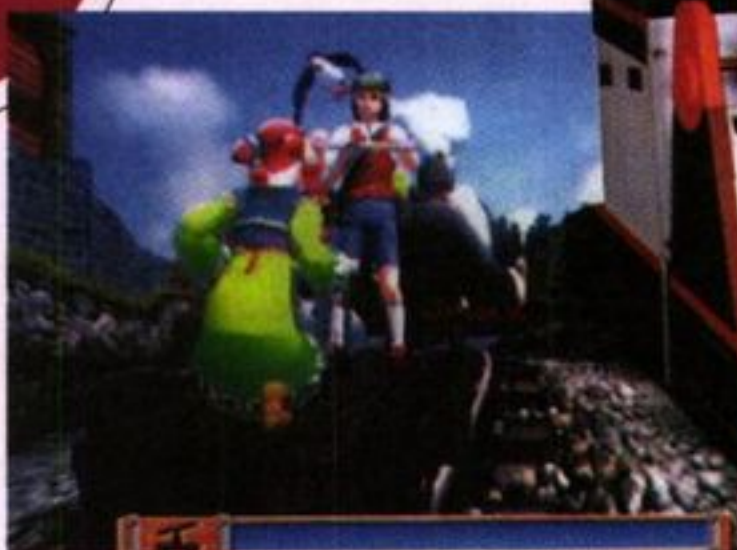
점프는 밟는 시간에 비례해서 체공시간이 변한다

3코스 전체 6스테이지를 주파하자

이 「매직컬 트럭코 어드벤처」는 전체 6가지 세계가 준비되어 있고 코스 마지막에서 돌을 갖고 있는 가로 다음으로 나가는 세계가 분기한다.

장애물을 피하는 액션도 중요하다. 두사람이 호흡을 맞추자

O잠깐 밟아서는 장애물에 올라가 버린다. 주의하자

이 녀석들이 악당 일당

돌을 되찾기 위한 모험이 시작됐다

뒤에서 오는 장애물을 피하는 장면은 화면에 집중하자

ARCADE

기계 병사들로부터 미국을 지켜라!!

L. A. 머신 건

L.A. MACHINEGUNS
RAGE OF THE MACHINES

ARCADE

96년「건 블레이드」출시 이후 건 슈팅 게임 팬들을 설레게 했던 세가 AM3연에서 또다른 야심작「L. A. 머신 건」을 발표했다. 지상전에서 공중전까지로 넓어진「L. A. 머신 건」의 전장은 건 슈팅 팬에게 또다른 흥분과 재미를 선사한다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 건 슈팅
▶발매일: 미정

내가 미국을 지킨 그 날이 인디펜던스데이다

세가 AM3연에서 소개하는 최신작「L. A. 머신 건(L. A. MACHINEGUNS)」. 이 게임은 2인 동시 플레이가 가능한 건 슈팅 게임이다. 플레이어는 테러리스트에 대항하는 비행요격부대 S. I. F. A. T의 일원으로 로스앤젤레스를 유린하는 수수께끼의 앤드로이드 부대를 격퇴하는 것이 목적. 아마 많은 플레이어들이 아마「건 블레이드 N. Y.」를 떠올리겠지만 이 L.A. 머신 건은 건 블레이드의 속편은 아니지만 그 상쾌감을 답습, 보다 진화되어 있다.

「건 블레이드 N. Y.」란

96년에 AM3연이 발표한 3D 건 슈팅. 머신 건 타입의 고정된 총으로 적 캐릭터인 기계 병사를 쏘아 쓰러뜨려 간다. 획기적인 요소로서 적 캐릭터에 A. I.(인공지능)를 장착시켜 매회 랜덤의 움직임으로 일정한 패턴에 빠지지 않는 게임의 재미를 제시하였다.

데모

서력 2025년. 미국 전지역의 정보를 총괄하는 델타오세로 빌딩의 낙성식에 수수께끼 앤드로이드군이 급습하였다. 낙성식에 출석하고 있던 대통령도 납치되었다. 이에 긴급히 S. I. F. AT.에 출동 명령이 떨어진다.

PRESS START BUTTON

INSERT COIN(S)

미국 전지역의 정보망을 관리하는 고층 빌딩 델타오세로의 낙성식. 대통령 연설 중 돌연 수수께끼의 기계 병사가 습격해 대통령을 납치해 사라져 버린다

PRESS START BUTTON

가운데 하얀 옷을 입은 남자가 이 수수께끼 조직 R. O. M(레이지 오브 더 머신)의 수모자. 그의 야망을 타파하기 위해 S. I. F. A. T.가 출격한다

보다 진화된 배틀 필드와 A. I.가 살아 숨쉬는 미지의 전투

앞에서도 언급한 것 같이 게임의 무대는 가공의 근미래 미국. 로스앤젤레스를 비롯한 미국 서해안 전 지역이 전장이 된다. 이번에는 전부 5 스테이지가 준비되어 있고 그 중 마지막 스테이지인 5 이외는 진행 순서를 플레이어가 마음대로 선택 할 수 있다.

이것이 L. A. 머신건의 화면 사진. 모델 3인 만큼 화면과 이펙트 연출이 굉장히 아름답다

또 이번 플레이어는 비행체를 타고 있어 지상 소탕전뿐만 아니라 적기를 추격해 공중전도 즐길 수 있다. 즉 건 블레이드가 지상의 적과의 싸움이 메인이 였다면「L. A. 머신 건」은 플레이어가 비행체를 타고 공중전을 메인으로 하는 내용으로 되어 있다. 적의 출현 회수도 건 블레이드에 비해 상당히 많아 머신 건으로 쏴 없애는 상쾌감을 즐길 수 있다. 건 블레이드 이상의 스피드감과 파괴할 때의 카타르시스를 느낄 수 있다. 게다가 이 게임은 각 스테이지마다 스코어 어택이 가능하게 되어 있으며 또한 연속해서 적을 쓰러뜨리면 배율이 올라가는 시스템으로 되어 있다. 물론 건 블레이드에서 계승된 적의 A. I.도 한층 진화되었다.

PRESS START BUTTON

플레이어는 이런 비행체를 타고 다닌다

건의 리얼한 진동을 재현한다

이 게임에는 DX 및 SD 통체가 있어 두 개 모두 머신 건에는 바이브레이션 기능이 장착되어 있다. 또 DX 통체에는 발 놓은 위치에 총 쏘는 지리를 흉내낸 베이스 쉐이커를 설치, 리얼한 진동을 즐길 수 있다.

이것이 DX 통체. 발 위치에서도 진동이 온다

머신 건은 트리거를 당기면 진동한다

발 위치에서도 진동이 온다

앗 차(車)! 스릴감 넘치는 드라이브를 원하신다구요!!

스릴 드라이브

게임은 아이디어다. 식상한 드라이브 장르에 반짝이는 아이디어를 가미해 코나미가 새롭게 선보이는 「스릴 드라이브」. 운전의 묘미는 스릴과 긴장감이라고 누가 말했던가?

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 드라이브 게임
▶발매일: 미정

공포를 느끼고 싶습니까!

코나미에서 새로운 감각의 「스릴 드라이브」 게임이 등장한다. 이 게임의 특징은 이름에서 알 수 있듯이 대사고가 일어날지도 모르는 스릴, 긴장감을 체험할 수 있다는 것이다. 뿐만 아니라 사이드 브레이크를 사용해 드리프트 주행도 가능해 고속 주행을 원하는 플레이어도 만족할 수 있다. 이 게임은 1인 플레이로 즐길 수도 있지만 최대 4명까지 통신대전도 가능하다.

일본·미국·유럽이 무대!

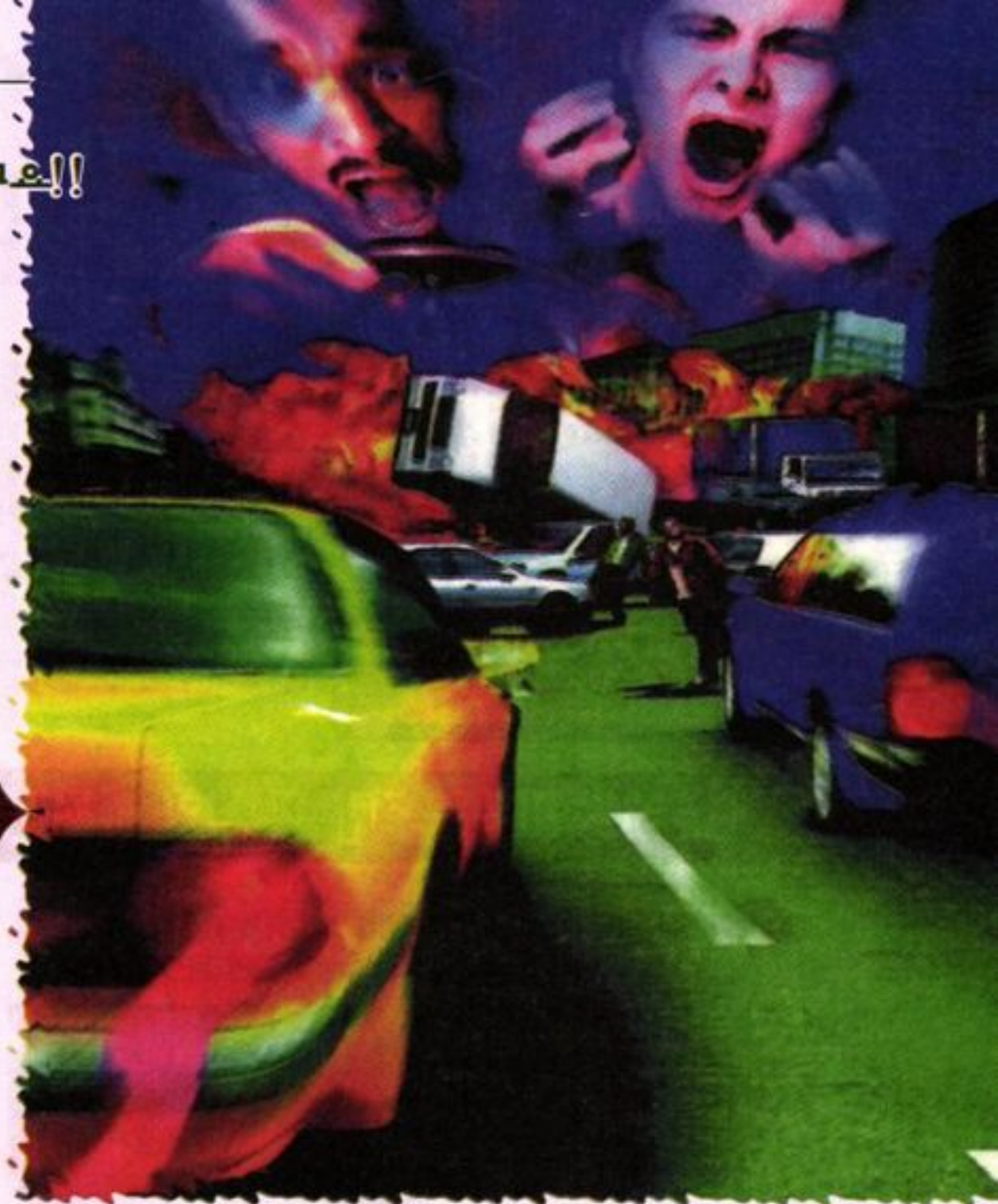
무대는 일본, 유럽, 미국의 필드를 주행한다. 사진에서 알 수 있듯이 각 지역의 풍토를 특성을 정확하게 표현하고 있다.

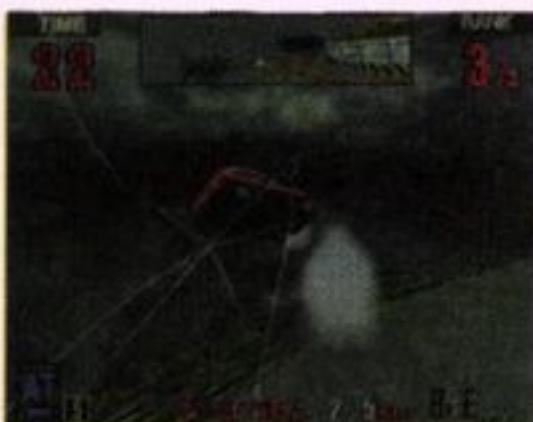
일본풍의 스테이지

역사의 체취를 느낄 수 있는 유럽풍의 거리

'미국은 넓다'라는 느낌을 주는 거리

게임 종료 후 플레이어의 주행이 평가된다

「스릴 드라이브」에서는 아주 세세한 부분까지 체크되어 플레이어의 운전 테크닉을 평가한다. 즉 브레이크를 밟은 회수, 시가지 주행에서의 테크닉, 고속 주행 테크닉, 산길 주행 테크닉 등이 A에서 D까지 4단계로 평가해, 최종적 종합 평가로 100점 만점제로 표시된다. 그것이 아래 사진과 같이 나타난다. 게다가 왼쪽 아래 그래프를 보면 '운동신경'과 'IQ' 외에 '연출력', '대담성', '향상심', '운전 수칙' 등 6가지 판정으로 분석된다. 또한 사고가 일어나면 그 장면이 리얼하게 재현된다. 그 격렬함에 따라 '사고 발생', '중대사고 발생', '대참사'라는 3가지 연출로 나뉜다. 무사고로 어디까지 갈 수 있을까? 이 긴장감을 게임 타이틀 '스릴'이라는 부분에서 느껴보자.

사고가 일어나면 그것이 어떤 것이었는지를 보여준다

이런 느낌으로 운전 테크닉 평가가 표시된다

대사고가 일어나면 그 장면을 재현해 준다. 그 스릴 넘치는 장면도 이 게임의 재미

으악! 사람이…. 횡단보도로 건너야지

아케이드적 음악 게임??

파카파카 패션

코나미의 「비트 매니아」는 실로 위대한 게임이였고, 대담한 시도였다. 비트 매니아의 히트에 힘입어 아케이드 장르에 음악적 접근을 시도하는 모습들을 볼 수 있다. 이번에는 「파카파카 패션」이라는 이름도 희한한 음악 게임이 등장한다. 이름만큼이나 희한한 게임 「파카파카 패션」을 소개한다.

▶제작사: 프로듀스 ▶장 르: 리듬액션
▶발매일: 미정

ARCADE

'파카파카'!, 그게 뭐야?

이젠 아케이드 게임에서 리듬액션을 빼 놓으면 얘기가 안된다.

비트 매니아의 인기에 힘입어 일본 제작사는 물론 국내 아케이드 게임 제작사에서도 음악을 이용한 다양한 시도가 나타나고 있다. 모니터에 따라 경쾌하게 버튼을 누르는 극히 단순하고 누구라도 쉽게 접근할 수 있는 아이디어로 많은 아류작들이 만들어 지고 있다.

이번에 소개할 리듬액션 게임인 「파카파카 패션」은 깜찍한 캐릭터들이 나와 경쾌한 음악에 맞춰 아기자기한 댄스 실력을 과시하는, 비트 매니아와는 또다른 재미를 선사해 준다. 우선 게임 시스템에 대해 알아보자.

모드 셀렉트

① 연습 모드(1, 2스테이지, 하프 연주)
일단 비기너는 여기서 연습하고 실력을 쌓자.

② 스탠드 모드(1, 2, 3스테이지, 하프 연주)
조금 어려울지도 모르지만 열심히 하면 클리어할 수 있다

③ 스페셜 모드(1 or 2 or 3 스테이지에 추가적으로 4, 5스테이지)
최상급자 모드. 어렵지만 노력하면 가능하다.

캐릭터 셀렉트

플레이어의 연주에 맞춰 춤출 댄서를 선택하자. 플레이어가 선택한 캐릭터에 따라 초급, 중급, 상급으로 난이도가 변한다. 사진에서처럼 화면마다 캐릭터의 난이도, 곡, 파트 음악도 바뀐다.

플레이 방법에 대해

화면의 칼라 칩이 빛나는 순간 타이밍을 맞춰 기판의 동일 색깔의 버튼을 누르면 된다.

타이밍은 전부 4패턴으로

- 퍼펙트 – 칩이 빛남과 동시에 눌렀을 때
- 굿 – 약간 어긋나지만 칩이 빛난 순간 눌렀을 때
- 나이스 – 빛난 순간보다 한 템포 늦게 누른 경우
- 미스 – 전혀 다른 칩을 눌렀을 때나 타이밍이 완전히 틀렸을 경우

화면에 빛나는 칩에 맞춰 4개 버튼을 타이밍에 맞춰 누른다. 연주가 엉망이여서 그림과 같이 칩이 위까지 올라가면 게임 오버!!

캐릭터 소개

퓨리카
- 이름: 푸리카
- 나이: 17세
- 취미: 피아노
- 장래 희망: 소설가

코쿠
- 이름: 코쿠
- 나이: 12세
- 취미: 해킹
- 장래 희망: 우주비행사

미루카
- 이름: 미루카
- 나이: 15세
- 취미: TV게임
- 장래 희망: 댄서

진정한 좀비의 파워를 보여준다!

좀비 존

「더 하우스 오브 더 데드 2」의 발매 직후 또다른 세가의 좀비 게임이 AM 1연에서 공개됐다. 세가의 최신 보드인 나오미를 사용한 HOD시리즈의 번외편인 「블러드 불릿」에 이어 「좀비 존」 역시 나오미를 사용한 그리고 플레이어가 좀비 소굴을 헤쳐나가는 스토리로 전개되는 액션게임으로 구성되어 있다. 이번호 아케이드 라인에서는 「좀비 존」의 최신 정보를 소개한다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 액션
▶발매일: 미정

ZOMBIE ZONE™

악령, 죽음의 거리, 악몽은 아직 끝나지 않았다!

「더 하우스 오브 더 데드」 시리즈의 외전적인 액션 게임으로 세가 AM1연에서 개발을 진행시키고 있는 「좀비 존」. 사용 기판은 「HOD 2」로 그 실력을 인정받은 '나오미 보드'. 지금까지의 액션과는 획을 긋는 아름다운 비주얼과 조작성 그리고 무엇보다 시리즈 특유의 깊은 스토리가 흥미진진하다. 이번 호에는 최근 입수한 「좀비 존」에 등장하는 2명의 캐릭터를 소개한다. 이 두사람은 게임 중 어느 장소에서 플레이어와 만나며 또한 스토리의 열쇠를 쥐고 있는 것 같다.

좀비의 머리를 발로 우지직…. 듀얼쇼크 대응이면 상당하겠군

신 캐릭터 중 한 명인 제드. 은발에 한쪽 눈이 금색이라는 일종 신비적인 캐릭터. 게임 중에서 에이전트들에게 수수께끼의 메시지를 어려울 때마다 남기고 간다. 제드! 이는 적인가 아군인가.

그리고 또 한 명은 좀비 소굴화되어 가고 있는 이 거리에서 운좋게도 살아 남은 여성 요코. 연인과 좀비 구경을 왔다가 습격당할 때 제드에게 구조된다. 그리고 현재 에이전트들에게 메시지를 넘겨주기 위해 어딘가에서 기다리고 있는데…. 그런데 아래 사진의 남자는 어딘가에서 본 것 같은 느낌이?

세명의 에이전트

게임 중에 플레이어 캐릭터로 사용할 수 있는 것은 아래 3명의 에이

플레이어가 갖고 있는 무기들. 이들 아이템은 근처에서 공격버튼을 누르면 주울 수 있다

전트들. 기본적으로는 핸드건과 직접 공격으로 적과 싸워나가지만 버튼 입력 조합과 적을 잡은 후의 추가 입력으로 캐릭터마다 다양한 기술을 구사할 수 있다. 또 지면에 떨어져 있는 총 등의 아이템을 주워 사용하는 것도 가능한, 액션 게임으로서도 상당히 자유도가 높은 플레이가 가능하다. 캐릭터는 대미지제로 공격을 받으면 라이프가 줄어들고 그밖에 몸에 독이 퍼지면 움직임이 둔해진다. 적의 직접 공격은 가드버튼으로 방어하는데 이것을 자유자재로 구사하는 것이 중요할 것 같다.

스틱 브라이트닝

AMS의 에이전트로 액션 게임의 표준적인 능력을 가진 캐릭터. 터프하고 공격력도 높다.

린다 로타

AMS의 가장 어린 여성 에이전트. 실전 경험이 적어서인지 격투는 약하지만 민첩성과 사격기술이 뛰어나다.

리키야 도쿠시마

모국의 에이전트로 마을 조사중에 스틱과 만나게 된다. 기공을 구사하는 뛰어난 몸기술과 일격 필살 공격력을 갖는다.

적 캐릭터

게임 중에 등장하는 적은 좀비들. HOD시리즈와는 달리, 이 게임에서는 좀비들이 뒤에서 파고들거나 총을 주워 쏘는 등 의외로 무섭다. 보스 캐릭터도 아래 UDS-03를 비롯해 임팩트 강한 적들이다. 그리고 매직션이 이 작품에도 등장하는 것이 판명됐다. 일정 조건하에서 출연하는데 그 힘은 위력적이다.

○게임 중에서는 2인 동시 플레이까지 가능하다. 협력 플레이가 살아남는 열쇠이다

○사람 얼굴 모양을 한 박쥐, 그리고 그 옆에 있는 놈은 개?

○이 게임에서는 굉장히 강한 좀비

○UDS-03

TYPE O1 MAGICIAN

ARCADE

현장취재

초라해져만 가는 국내 게임기기쇼

어뮤즈월드 '98

지난 12월 19일부터 22일까지 한국종합전시장(COEX)에서 제 4회 국제 게임기기 및 어트랙션전이 열렸다. 올해로 제 4회째를 맞이하는 어뮤즈월드쇼는 95년 제 1회 대회 이후로 행사의 규모나 내용의 질적인 면에서 참가자들의 많은 아쉬움을 남게 했다. 게이머들의 많은 아쉬움 속에서 폐막식을 한 어뮤즈월드 '98을 간단히 취재해 보았다.

허우진 기자

리듬액션과 프린트 클럽의 한마당

'첨단 게임산업이 한자리에!'라는 모토하에 개최된 이번 제 4회 국제게임기기 및 어트랙션전 어뮤즈월드 '98은 새롭게 등장한 「비트 매니아」류의 음악을 이용한 리듬액션 장르와 작년에 이어 일반 대중에까지 폭넓은 사랑을 받고 있는 프린트 클럽의 한마당이라고 요약할 수 있었다. 국내의 경우 9월경부터 일반 게임센터에 등장해 게이머들의 시선을 모으기 시작한 코나미의 「비트 매니아」는 '세컨드 믹스'의 폭발적인 인기에 힘입어 천만원대가 호가하는 고가임에도 불구하고 예상외의 판매 호조를 보였다. 그 이후 '서드 믹스'의 발매와 본격 댄스게임인 「댄스 댄스 레볼루션」도 선을 보였다. 이에 국내 유통을 담당하는 유니코 전자에서 「비트 매니아」와 「댄스 댄스 레볼루션」콘테스트를 개최하는 등 리듬액션 게임의 인기를 가늠케 하였다.

가장 눈길을 끈 것은 국내 업소용 게임 개발사인 데니암의 「EZ 2 DJ」이라는 비트 매니아의 아류작의 느낌이 드는 작품으로, 「EZ 2 DJ」는 기존의 비트 매니아와 동일한 5개의 컨트롤 건반과 턴 테이블에 독특하게도 페달이 부착되어 있어 손의 한계를 넘어 발까지 동원해 게임을 즐기게 하는 색다른 시도를 볼 수 있었다.

작년에 이어 여전히 많은 인기를 누리고 있는 프린트 클럽의 경우 프로맥스, 아틀라스의 스타일 콜렉션이라는 전신 촬영 스티커 자판기가 참가자들의 주목을 받았다.

설문지를 작성하면 무료로 촬영할 수 있는 티켓을 주는 행사도 있었는데 무료로 촬영할 수 있는 기계가 오로지 한 대뿐이라 기다리다 지쳐 500원 주고 찍을 수 있는 수많은 기계를 이용해 사진을 찍었다. 타 게임기기를 공짜로 이용할 수 있는 것에 비하면 무시무시한 상술이….

국내 게임 개발사인 패밀리 프로덕션은 아케이드 게임 개발의 첫 신호탄인 3D 격투액션「하트 브레이커즈」의 플레이 가능한 버전을 출시, 게이머들의 눈길을 끌었으며 「펑키볼」로 잘 알려진 디지픽스 엔터테인먼트는 「펑키볼」외에 레이싱 게임과 「버스트 어 무브」와 같은 댄스 리듬액션 장르의 새로운 게임을 선보였다.

그밖에 아페가의 2D 슈팅게임「전신」과 3D 건슈팅게임 「제로 포인트」개발 업체인 유니코 전자는 「제로 포인트」외에 「The Legend of SILKROAD」라는 99년 출시예정의 2D 액션게임을 소개했다.

국내 게임업계! 지금은 동면중!!

올해로 제 4회를 맞이하는 어뮤즈월드 쇼는 참가자로 하여금 많은 아쉬움을 남기게 하였다. 물론 'IMF라는 국가 생존의 위기에 처해있다'라는 거창한 대의명분을 제시할 수도 있겠지만 1회 대회를 개최했던 1995년에 비해 해를 거듭하면 할수록 행사의 규모나 내용의 질적인 면에서 퇴보의 행로를 향해 치닫고 있다는 것이 일반 입장객과 관련자들의 일관된 목소리다. 국제 게임기기 및 어트랙션전은 1년에 단한번의 '첨단 게임산업이 한자리에!'모이는 국내행사이자 국제행사로 발돋움하기 위한 전단계이다. 소수의 돈있는 업체가 참가해 입장자들에게 많은 경품을 나눠주는 보여주기 행사보다는 영세하지만 꿈과 패기를 갖고 있는 국내 게임 개발사들의 보다 많이 참여할 수 있는 참여의 장이 어뮤즈월드 쇼가 되었으면 하는 것이 우리 게이머들의 소망이 아닐까? 국내 게임업계!! 아직까지 동면중이다. 동면에서 그들을 깨울 수 있는 누군가의 도움과 스스로 겨울잠에서 깨어나려는 의지를 우리 게이머들은 고대하고 있다.

로봇대전 세계에는 종말이 없다!

반다이의 캐릭터게임! 이것에 대한 유저의 인식은 과연 무엇일까? 슈패까지는 「SD건담시리즈」의 상당한 게임성으로 게임기에서의 지지계층을 가졌던 반다이였지만 플스와 새턴이 발매된 이후의 반다이의 캐릭터게임(특히 건담게임)은 패밀리, 슈패의 명작시리즈마저 망쳐버리는 등의 행동으로 유저들에게 '뭡 반다이냐'라는 말이 나오곤 했던 것이 사실이다. 하지만 게임보이에서 시작하여 패밀리, 슈패 등의 기종을 옮겨다닌 로봇대전 시리즈는 조용히 지지기반을 넓히고 있었다.

과연 로봇대전의 꺼지지 않는 인기비결은 무엇일까?

시뮬레이션 RPG의 게임성과 캐릭터 게임의 캐릭터가 합체!

「울티마5」로 시작하여 「파이어엠블렘」에서 일본식으로의 기초를 다진 뒤 「랑그릿사」에서 완성되었다고 해도 과언이 아닐 만큼 이미 완성되어 있는 장르가 시뮬레이션RPG이다(이하 S·RPG). 이 장르의 특징은 RPG에서 자주 겪는 '지도 헤매기'가 없다. 대신 시뮬레이션의 뜻인 '모의실험'이라는 것이 있다. 이것에 '자신이 키우고 싶은 캐릭터'를 접합시킨 것이 S·RPG의 특성이 되겠는데… 로봇대전에서는 위에서 열거한 3가지 중 3번째의 '자신이 키우고 싶은 캐릭터'라는 항목이 엄청난 파워를 가지게 된다.

이 시리즈를 플레이하거나 구입, 그리고 분위기를 주도하는 계층은 어린이보다도 일본의 게임계에서는 벌써 '중년'이라 칭해지는 20대중반의 계층이며 한국에서는 애니메이션과 게임계의 매니아가 주도하고 있다고 볼 수가 있다(그들은 일반 유저와는 다르게 애니, 게임매니아들이 이것을 플레이하는 것은 '그냥' 플레이하는 것이 아니며 여러모로 원작에 비교하면서 게임을 플레이하고 있다). 그렇다면 게임으로서의 난이도는 어떠한가? 사실 이 게임은 캐릭터게임에 속하며 S·RPG로서의 난이도는 시스템을 이해하는 것에 따라 개인차가 심각할 정도로 심하다. 시스템은 기본적으로 캠페인식을 띠고 있다. RPG로서의 스토리가 가미되어 있으며 캐릭터게임이기 때문에 확실한 캐릭터성도 물론 가지고 있다. 이 게임을 주로 플레이하는 계층은 앞에서도 잠깐 언급한 매니아 외에도 좋아하는 애니메이션(신 슈퍼는 건담W, F는 에바)이 나왔다는 이유만으로 구입하는 사람들도 있다. 즉, S·RPG에 대해 잘 모르는 사람들이 더 많기 때문에 이 게임의 난이도를 「파이어엠블렘」등의 극악수준으로 높일 수 없는 이유다.

게임은 개연성을 가진 것

첫번째로 RPG에서의 '키우는 것'을 말할 수가 있다. 명령만 하면 알아서 능력치가 올라가는 육성시뮬레이션과는 달리 S·RPG에서는 해당캐릭터의 행동이 성공해야만 경험치가 들어오고 레벨 업을 하여 능력치를 올리게 된다. 이 행동에 대한 것이 상당한 비중을 차지하는 것으로 가장 기본적으로 '동료가 도와준 뒤 마무리를 자신이…'라는 것을 가지고 있다. 이들을 1군으로 보내는 플레이어도 상당한 숫자가 되며 그들이 주로 키우는 계열은 원작에서는 주연이었다. 하지만 로봇대전에서는 능력치의 열세로 나갔다하면 깨져서 돌아오는 계열과 본래 조연이자, 거의 존재감이 없는 계열로 남들이 안 하는 것을 해보고자하는 욕망이 이러한 플레이를 만들게 되는 것이다. 로봇대전 시리즈는 가면 갈수록 건담의 개념이 강하게 받아들여져 非뉴타입 캐릭터의 비중이 현저히 낮아지고 있는 상태가 되어가고 있지만 대부분 이런 유형의 캐릭터는 생각지도 못한 수확을 가져올 수가 있다. 예를 들어 「3차」의 마리아(마징가 계열)는 '정신기 보급'을 가지고 있으며 이 캐릭터가 없으면 네오그랑존을 1턴에 부수는 것이 불가능하다.

두번째로는 원작의 시나리오에서는 죽거나 적이 되는 캐릭터를 설득해서 동료로 만드는 '게임에서만 가

능한' 시나리오를 즐길 수 있다는 것이다. 전통적으로 건담계열에서 이런 경우를 많이 보게 되며 그 대상은 포우 무라사메, 하만 칸, 갸브레 등이다.

세번째로는 멀티시나리오로 한번 게임하는 것으로 끝내지 않고 분기에 의한 진행경로를 최대 3개까지 만들어 각 경로에 대한 엔딩을 준비한 것이다. 분기가 가장 많은 작품은 「3차」이며 그것과 같은 반열에 오른 것은 「마장기신」밖에 없다. 제일 분기가 적은 것은 「신슈퍼」(7화에서 한번 선택한 것으로 끝까지 간다. 뒤에는 자잘한 특수조건만 있을 뿐)이다. 예외로서 「EX」는 'ISS'라는 특이한 시스템을 사용했지만…

시작시 주인공을 선택할 수 있었던 최초이자 마지막(?) 작품인 「EX」

갈수록 매니악해지는 구성

「2차」때부터 기둥이 되는 스토리가 생긴 이래 끊임없이 원작팬들을 위한 시스템은 발전해왔다. 원작에서 인상적인 장면을 골라 1개의 화(話)로 만드는 일은 현재도 이어지고 있으며 그것에서 발전하여 「F」에서는 13화가 끝난 뒤의 작전화면에서 카츠라기 미사토가 쥬도에게 "아무로씨는 꽤 잘하잖어. 뭔가 이런… 펀치가 됐다면 바로 나타나서 도와주기도 하고 말이지. 그런 사람이 연인이 된다면! 그런 생각이 들어서…"라고 말하는 장면과 완결편에서 아렌비가 동료로 들어왔을 때 격납고에서 노벨건담을 보면서 "나도 저 세라건담에 타봤으면…"이라는 대사가 있다. 여기서 애니메이션과 관련성우에 대해 알지 못하는 플레이어는 "저게 뭔데 알 수 없는 말을 하는 거야?"라는 반응을 보이고 그냥 잊어버리게 되는데 모르는 분들을 위해 설명을 하자면 카츠라기 미사토의 성우인

성우에 대한 지식이 없을 때 재미를 느낄 수가 없는 작품으로는 새턴판 게임천국의 극락팍에 들어간 애니메이션에도 있다(절대 플스판이 아니다)

미츠이시 코토노(三石琴乃)는 「세라문」에서 츠기노 우사기(세라문)를 맡았으며 "아무로씨는~"의 주인공인 턱시도가면의 성우는 건담시리즈에서 아무로를 맡았던 후루야 토오루(古谷徹)이기 때문이다(노벨건담은 용모와 행동이 정말 세라건담이라고 말할만 하다). 이제 와 닿는 무언가가 있다면 애니메이션의 스탭롤에 나오는 성우들의 이름을 기억하자. 이와 같이 반드시 역할을 하는 때가 온다.

로봇대전의 진화

미니컴보이에서 시작하여 패밀리, 슈패, 플스, 새턴 등으로 시대의 중심이 되는 하드를 옮겨 다니는 만큼 현재 머물고 있는 하드의 능력을 살린 여러 가지 효과들은 경탄할만하다. 우선 로봇대전시리즈의 제작회사는 '윙키 소프트'이며 로봇대전시리즈 말고도「히로전기」등의 명작을 남기기도 했다.

원작팬들을 위한 데모

「신슈퍼」까지는 하드웨어의 능력(과 근성)부족으로 도트로 그려진 것밖에 없던 데모가 「F」에서는 원작의 장면이 다수 삽입되어 팬과 매니아들은 엄청난 쇼크를 받았다.

원작성우의 음성추가

이전 슈패와 패밀리 때에는 불가능했던 일이었지만 CD-ROM을 채용한 플스와 새턴으로 발매된 로봇대전에서는 성우를 기용하여 더욱더 감동적인 장면을 연출하고 있다. 플스의 「4차S」에서 시작된 일부 주역 캐릭터의 성우기용은 「신슈퍼」에서 '전투에 참가하는 모든 캐릭터에 성우기용'이라는 것으로 발전했으며 「F」에서는 기용된 캐릭터(와 성우)의 숫자가 「3차 로봇대전」의 양으로 불어났다. 같은 계열이면서 갈아탈 수 있는 캐릭터에게는 원작에 없는 대사도 들어가 있고, 그 가운데 재미있는 것 중 하나로는 코우지가 '스페셜DX보롯트펀치'를 사용할 때이다.

언제 다 듣지?

오리지널 캐릭터의 추가와 갱신

추가의 경우는 새로 들어오는 것이며, 갱신의 경우는 있는 캐릭터의 디자인이 바뀐 것을 의미한다. 「2차」에서 마사키의 사이버스타가 출연하게 되었으며, 「3차」에는 「2차」에서 최종보스였던 비안 졸다크 박사의 딸인 류네가 출연. 이후 오리지널성이 강한 「EX」와 「마장기신」에서 절정에 달하게 된다. 「4차」에서는 「EX」에 등장했던 인물들이 중복으로 출연하게 되며 「마장기신」에서는 캐릭터가 새롭게 디자인되어 모든(?) 캐릭터가 미형로 둔갑하게 되었다.

「마장기신」의 이식요청은 「테일즈 오브 판타지아」 만큼이나 식을 줄 모른다

왜 자신이 원하는 로봇이 나오지 않는가?

FSS, 오거스, 보톰즈, 마크로스, 패트레이버 등.. 건담외에도 유명한 로봇물들은 많이 있다. 하지만 이들은 로봇대전에 출연한 적이 거의 없는데 그 이유는 과연 무엇일까?

슈퍼로봇대전은 다이나믹프로덕션과 선라이즈의 로봇이 중심

다이나믹 프로덕션은 70년대부터 많은 슈퍼로봇 애니메이션을 만들어왔으며 이것에는 게임 시작시 동료가 되는 마징가시리즈와 게타시리즈 등이 있다. 그리고 선라이즈에서는 건담 외에도 수많은 리얼계 애니메이션들을 만들어왔으며(본래 애니메이션 전문회사이다), 그중 로봇대전에 출연하고 있는 것은 엘가임, 단바인, 레이즈너 정도를 꼽을 수가 있다. 하지만 같은 선라이즈이면서도 용자시리즈가 들어가지 않는다는 것은 약간의 의문점을 갖게 한다. 다이나믹 프로덕션과 선라이즈에 소속되지 않은 슈퍼로봇은 도에이(東映)출신이 있으며 「에반게리온」과 같이 팬과 감독의 요청으로 특별히 출연하게 된 경우도 있다.

세계관의 괴리

로봇대전을 즐기는 유저의 연령대는 갈수록 다양해져가고 이렇게 다양해진 각 유저의 입맛에 맞추기 위하여 현재 로봇대전의 세계관은 모든 연령대를 포괄할 정도의 긴 역사를 가지고 있는 건담시리즈를 채용하고 있다. 시리즈는 갈수록 구건담, Z건담 등에서 G건담, 건담W으로 시대가 옮겨지고 있다. 게임상에서 유저가 속하게 되는 군대는 역습의 샤아에 나오는 론드벨이며 그것에 적대하게 되는 군대는 건담시리즈에서 항상 주인공이 속했던 세력의 적대세력인 지온, 티탄즈, 액시즈, 네오지온, 크로스본 뱅가드, 잔스칼제국, OZ 등의 세력이 중심으로 되어있으며 이성인이 있기는 하지만 어디까지나 오리지널스토리에서의 비중을 차지할 뿐 론드벨의 위협이 되지는 못한다(사실 이성인과 직접 대결할 때에는 론드벨도 강해져 있

다). 이렇게 완성되어 있는 세계관에서 건담 외의 슈퍼로봇은 단지 사설 연구소에서 만든 로봇이라는 설정으로 되어 있으며 만약 다른 애니메이션의 리얼계 로봇이 억지로나마 등장했을 때는 게임상에서 상당한 비중의 약화를 가져올 수밖에 없다. 이러한 끼워 맞추기의 희생양으로는 이데온이 있으며 「F」의 스토리를 만들 때 에반게리온을 포함시키는 것에는 상당한 어려움이 따랐다고 한다. 앞에 적어놓은 작품(5개 이상)은 하나같이 건담의 세계관에 맞을 수가 없는 것이며 오히려 건담 이상의 스케일을 가지고 있다.

로봇대전을 잘하고는 싶은데…

자신이 좋아하는 캐릭터가 등장한다는 것은 매력 그 자체이다. 하지만 누구나 처음 덤벼들었을 때는 경험 미숙으로 버벅거리게 된다. 그러니 조급하게 생각지 말고 여기에 플레이시의 기본적인 사항을 몇 가지 소개하니 미리 체크해 두자.

시리즈마다 바뀌는 시스템에 적응을!

사실 로봇대전의 플레이 실력은 시스템에 대한 이해가 절대적이라고 봐도 과언은 아니다. 특히 수치와 정신 커맨드 시스템이 가장 중요하며 캐릭터의 특성에 따라 가지고 있는 사격, 격투수치와 정신기 타입이 달라지므로 이것을 완전히 숙달하여 최대한 활용하지 않으면 막판에 가서 엄청나게 고생을 하게 된다. 당연한 말이지만 사격수치가 높은 캐릭터에게는 간접공격계열 무기를, 격투수치가 높은 캐릭터에게는 직접공격계열의 무기를 중점적으로 강화시키는 것은 정말로 귀에 못이 박힐 정도이다.

경험치의 배분은 적절하게

이 게임의 장르는 S·RPG이다. 일반적인 RPG에서 흔히 보게 되는 불로소득이 S·RPG에서는 절대로 통하지 않게 된다(있어도 무시할 수치다). 이 장르의 특성상 강력한 캐릭터 1명에게만 경험치가 가는 것은 절대로 피해야 한다. 아무리 못해도 레벨이 높은 자의 도움을 받아 낮은 레벨의 캐릭터가 성장하는 패턴은 시리즈전체의 공통으로 되어있다. 「마장기신」이나 「F」의 경우는 경험치를 충실하게 나눠놓았을 경우, 오히려 적의 레벨이 낮게 나오는 경우가 많이 있게 된다. 비록 졸병이긴 하지만…

돈이 최고다!

플레이어가 가진 정신기중에 '행운'이라는 것이 있다. 로봇의 개조에는 돈이 들어가고 특히 시리즈 중 최신작인 「F」의 경우는 받는 돈이 엄청나게 짜다. 시리즈를 처음 접하는 사람들이 항상 겪는 고충이며 매니어들이 반드시 피하도록 권장하는 것이 바로 출전하는 유니트가 파괴당하는 것. 파괴당했을 때는 클리어 뒤 의무적으로 수리를 하도록 되어 있으며 이것이 반복될 경우 유니트를 개조할 돈이 부족해지게 되어 상대적으로 게임진행에 맞춰 유니트를 강화시키지 못하게 된다. 이것은 계속해서 파괴 -> 수리비로 파산! 이라는 무한루프를 돌며 마지막까지 플레이어를 괴롭히게 되고 특히 「F」에서 에바가 부서지는 것은 초반에서는 그야말로 나라 하나가 기울어 가는 일이 된다.

다음 호에는 「F」를 클리어한 유저들을 위하여 지금까지 발매되었던 슈퍼로봇대전 시리즈를 소개하도록 하겠다. 기존에 있던 것말고도 상당한 질을 가지고 있으므로 기대해도 좋을 것이다.

다음호에 계속 이어집니다.

---

§현재 anime club에서는 통신판매도 하고 있습니다. 또한 주문 판매도 가능합니다. anime club 수입원:(02)326-3705, 총판매원:(02)323-5171

ANIME CLUB 선물 대잔치 발표

지난 호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

1월호 퀴즈 정답

「포켓몬」게임에서는 무엇보다도 엄청난 힘을 지닌 매력이 존재한다. 그 매력은 어떤 것인가? ○○의 매력

정답: 수집

★ 포켓 몬스터 소프트

★ 포켓 몬스터 샤프펜슬과 볼펜: 5명

이상 발표한 10분에게는 멋지고 예쁜 선물을 보내드립니다.

당첨자 안내

anime club 퀴즈에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 1월 30일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울·경기지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임파워 편집부로 오셔서 선물을 받아가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

퀴즈! 퀴즈!

미소녀전사 세라문시리즈에서 츠기노 우사기(세라문)를 맡았으며 신세기 에반게리온에서 카츠라기 미사토를 맡았던 일본의 유명여자 성우는 누구일까요? ○○○○ ○○○

상품 리스트 슈퍼로봇대전 열혈 콜렉션5 -키홀더 2개씩: 10명

응모방법

이번호 게임파워 애독자 엽서에 마련된 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다. 1월 20일까지 보내신 분 중 10명을 추첨, 99년 3월호에 발표합니다.
서울과 경기지역 당첨자는 게임챔프 편집부로 받으러 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.

문의 전화
(02)3142-6845
구구리를 찾으세요.

드림캐스트 신 기종의 위력!!

드림캐스트가 걸린 이번 퀴즈를 통해 다시 한번 새로운 하드웨어에 대한 위력을 실감케 했다. 게임파워 취재팀에 도착한 수많은 엽서. 이 퀴즈가 공작시간, 미술시간도 아닐진대 수 많은 예술품(?)들이 쏟아진 것이다. 실로 담당자를 감동시키기에 충분한 것이었고, 편집진 모두의 입을 쩌~~억 벌리게 만들었다.

새단장 새코너

소환수를 감동시켜라!!

궁하면 통하리라! 롤플레잉 게임중 빠질 수 없는 소환마법. 마법 발동자의 능력에 따라 소환되는 정령이나 운석, 드래곤이나 피닉스와 같은 몬스터의 능력과 숫자가 결정되어지며 능력이 강할수록 상위정령의 전설의 소환수를 소환할 수 있다.

이 코너에서는 여러분들이 사연으로 담당자를 감동시킬 경우, 그대들의 어려움을 이 코너를 통해 깔끔하게 해결해 드립니다. 구구 절절한 사연은 원치 않습니다. 꼭 자기가 왜 당첨이 되어야만 하는지를 명확하게 밝혀 절 감동시키시면 됩니다.

이번달 관련 주제 무상수리를 원하는 독자분들의 감동적인 사연을 기다리겠습니다!!

- **마감:** 매달 20일
- **보낼 곳:** (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층『소환수를 감동시켜라』
- **문의전화:** 02)3142-6845
- **협찬:** 테크노 마트 8층 C-084 게임월드 02)3424-8477

힘찬 출발을 예고하는 게이머들이 있는 곳!

구 구 리 가 간 다

-리버스 편-

2002년 게임계를 확 뒤집을 놓을 리버스 군단! 그들의 게임에 대한 남다른 열정은 온몸에서 나오는 '기(氣)'로 구구리에게 전해졌다. '모든 게임문화를 원점으로 되돌려 우리가 새로운 게임문화를 창조한다'는 의미를 내포한 리버스 군단을 만나는 순간 구구리는 앞으로의 게임계를 짊어지고 나갈 한 사람으로서 용기를 얻었다. 그리고 그들과 함께 비장함과 결의를 다지는 멋진 시간을 가졌다.

●이런 질문

1. 당신이 게이머가 된 것을 후회해본 적이 있나? 있다면 언제?
2. 새해를 맞이하여 새 기분 새 뜻으로 시작해보고 싶은 게임과 그 이유?
3. 전 게이머들에게 외치고 싶은 아우성 한마디?
4. 게임제작을 그만 했으면 하는 일본 메이커사와 그 이유?
5. '이런 게임에는 이런 주변기기가 있었으면…'하고 생각한 경우?
6. (상식입니다요!) 「버마3」, IP울트의 멘티 색깔은?
7. 다명절인 설날에 민속놀이 대용으로도 손색이 없을 정도로 끝내주는 가족용 게임 BEST5
8. 99년도, 당신의 게임생활 목표와 계획표?

임성모(16세)-팀장

-로봇 대전 시리즈라면 자다 가도 벌떡-

● 이런 대답

1 없을 것 같지만 있다. 그게 언제냐? 원탁의 기사로 학원비 날리고 엄마한테 죽도록 맞았을 때는 두 번 다시 게임에 손대지 않으려고 각오도 했다. 하지만 결과는 아시다시피….

2 새해를 「바이오 해저드」와 함께 시작하고 싶다. 이유는 시시, 중요, 간단! 사람들에게 공포를 주는 좀비를 깨끗이 처리하기 위해서.

3 내가 두렵냐?

4 '휴먼'. 휴먼에서 나왔다는 축구게임을 해본 적이 있는데 정말이지 열받아 바로 화장시키고 싶었다.

5 ♥게임명: 파워 덩크3.
♥창작 주변기기: 온몸에 센서를 부착해 자기가 움직이고, 공이 튀기는 대로 게임에서 그 생동감이 그대로 실현될 수 있는 기기.
♥게임명: 철권
♥창작 주변기기: 이거 역시 센서를 부착해, 폴의 붕권, 화랑의 헌팅호크, 헤이하치의 초박치기 등 자기가 직접 적투게임에서 활약.

6 빨강색.

7 ♥간바레 게임천국
♥간바루
♥도태랑 전설
♥마리오 카트64
♥스타 크래프트(가족끼리 베틀넷을…)

8 99년에는 RPG메이커 98로 만든 내 게임으로 세계를 재패하리라

파지-직

일일 게임생활 계획표

신용우(16세)

-마리오랜드에 빠져 그만 제 인생은?-

1 후회? 절대 없지.

2 「테일즈 오브 판타지아」. 무척이나 즐겁게 플레이했던 「테일즈 오브 테스티니」를 잊지 못해 왠지 비슷할 것 같은 새로운 「테일즈 오브 판타지아」를 새해를 맞이하여 다시 즐기고 싶다.

3 게임도 좋지만 게임기도 소중히 다룹시다!

4 아직은 그 정도로 비판할 수 있는 눈을 가지지 못한 것 같다.

5 ♥게임명: R 4
♥창작 주변기기: 진동의자에 앉아 R4를 즐길 수만 있다면…

박지훈(16세)

-S·RPG 「파이어 엠블렘」으로 내 인생은 바뀌었다-

1 있을 것 같습니까?

2 N64용 「윈백」. 99년 2월 26일 드디어 메탈기어를 능가하는 스파이 액션게임이 시작된다.
N64용 「오우거 배틀3」. N64용 소프트의 완성도가 점점 높아져 가는 것을 온몸으로 느끼고 시퍼라!!!

3 게임 불감증을 유발시키는 복사 CD를 사지 맙시다!!

4 이미지니어-게임기 초반 이 메이커사는 이상야릇한 게임을 만들어 말아먹고는 다른

흥미앙케이트

유민석(16세)-부팀장-

-호러 시네마틱 어드벤처의 대명사 「바이오 해저드 베로니카」에 미친 사나이-

1 전혀 없다. 오히려 공부가 게임을 즐기는데 방해가 된다고 가끔….

2 N64용 「젤다의 전설64」-패미콤 통신에서 만점을 받았을 정도의 대작이라면 절대 내 손을 거치지 않을 수 없지.

3 한국 게임을 사랑합시다!!

4 이미지니어-처음부터 끝까지 '질보다 양이구만'

5 ♥게임명: R4

♥창작 주변기기: 실제 모형카를 만들어서 운전한다면… 가능할지 나도 몰라!

♥게임명: 동급생

♥창작 주변기기: 게임에 등장하는 여주인공들의 사진을 스티커 사진으로 출력할 수 있는 주변기기가 있다면 얼마나 좋을까.

6 정력의 빨간색

7 ♥마리오 카트64
♥닌텐도 올스타(기대작)
♥마리오 파티 ♥디디콩 레이싱
♥비트 매니아

8 목표: 공부도 잘하고, 게임도 잘하고!

99년도 게임생활 계획표

♥게임명: 모든 대전 격투게임

♥창작 주변기기: 무엇보다 온몸에 부착하는 센서가 절실히 필요하다. 상상만 해도 윽!!!

6 빨강

7 ♥닌텐도 올스타
♥겟배스
♥R4
♥월드컵 99
♥뿌요뿌요

8 목표: 일본어 공부를 열심히 해서 공략본 없이 RPG를 즐길거야

계절의 특성을 살린 계획표

겨울 봄 가을 여름

기종으로 확 돌림- 이런식의 메이커사는 그다지…

5 ♥게임명: 마리오 페인트

♥창작 주변기기: 게임기와 연결된 펜으로 그림을 그리면 화면에까지 그대로!

6 시벨건색

7 ♥뿌요뿌요 ♥봄버맨 히어로
♥마리오 카트64 ♥도태랑 전설
♥퍼즐 보블

8 원하는 게임은 반드시 하고야 만다

계절별 게임생활 계획표

겨울 봄 가을 여름

황명근(15세)

-게임이라면 절대 가리지 않는다-

1 절대 있어서는 안되지.

2 「피파99」, 99년을 맞이하여 우승의 기쁨을!!

3 난 게임으로 세계를 정벌할거다!

4 생각해 본 적이 없다.

5 ♥게임명: 버스트 어 무브

♥창작 주변기기: 센서를 몸에 착용해서 자신이 원하는 대로 춤을 출 수만 있다면.

♥게임명: RPG게임

♥창작 주변기기: 일본어가 한국어로 바로바로 바뀌는 번역기가 내장되어 있으면 좋겠다

6 RED

7 ♥겔러그(불후의 명작)
♥뿌요뿌요
♥타임 크라이시스
♥버스트 어 무브
♥테트리스(절대 빼 놓을 수 없음)

8 목표: 모든 게임(?)전국 재패!

일일생활 계획표

구구리가 소리높여 외칩니다!!!

구구리는 여러분이 원하는 곳이면 어디든지 달려갈 준비가 되어있습니다. 이게 무슨 소리냐? 마음이 통해 함께 게임을 즐기고 있거나 웬수처럼 매일 같이 피터지게 경쟁하고 있는 게이머들! '구구리가 간다' 코너에 실리고 싶지 않으세요? 그럼 마음이 있는 게이머들은 5~6명 정도로 뭉쳐서 멋진 이벤트도 계획하고 폼나게 포즈도 취해보고 나름대로 요리조리 구상을 해서 구구리에게 초대장을 보내주세요. 그러면 구구리가 바로 달려가겠습니다. 기다릴게요!

보낼 곳 (우: 121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층 게임파워 '구구리가 간다' 담당자 앞

전화로 GO!

POWER 독자 여러분, 새해 복 많이 받으세요!

(02)700-9077!

새해에도 더욱 충실한 답변지기가 될 것을 약속드립니다!!

안녕하세요?
게임파워의 파워사서함 700-9077의 파워맨 인사드립니다.
원래는 삼오리라는 이름을 사용했는데, 새해에는 더욱 충실하게 답변을 해 드리기 위해서 멋진 이름 '파워맨'으로 바꾸었습니다.
새해에도 파워맨과 뻔디기를 많이많이 사랑해 주세요.

'02)700-9077→1번 게임 사서함→1번 질문과 답변' 란으로 들어가 보니, 확실히 방학 기분이 나는군요. 아무래도 게임을 즐길 수 있는 시간이 많아지는 때이다 보니, 롤플레잉과 어드벤처 게임들에 대한 질문이 많이 들어와 있었습니다. 그 중에서 재미있는 질문 몇 가지를 꼽아 보죠.

Q **파워님, 겨울에 할 만한 플스용 롤플레잉 게임 중 몇 가지를 추천해 주세요.**

A 음~~ 방학이군요!! 저도 학교 다닐 때는 시간이 없어서 즐기지 못했던 롤플레잉 게임들을 방학에 즐기곤 했는데... 몇 가지 추천해 드리도록 하죠. 일단 가장 추천하고 싶은 게임은 '파이널판타지8'입니다. 겨울 방학 후에 발매되기는 하지만, 2월초에 발매되니, 봄방학 기간 동안 충분히 재미있게 즐길 수 있을 겁니다. 그리고 '테일즈 오브 환타지아'도 추천하고 싶습니다. 슈퍼컴보이로 처음 발매되었을 때 많은 유저들에게 호평을 받았던 뛰어난 작품이죠. 대사들이 참 멋있는 게임이었습니다. 오프닝 곡도 좋고, 게임에서의 그래픽이나 시스템도 좋았던 게임이죠. '사우전드 암스'나 '초코보의 이상한 던전2', '에리의 아뜨리에', '환상수호전2'... 할 만한 롤플레잉 게임은 무지무지 많은 겨울입니다. 후후후.

Q **롤플레잉이나 어드벤처 게임 중에서 한글 게임이 있나요? 저는 일본어를 모르기 때문에 롤플레잉 게임을 하고 싶어도 못한답니다. 멋진 한글 롤플레잉 게임이나 어드벤처 게임 좀 소개해 주십시오...!**

A 후~ 어려운 질문이군요. 피씨게임에서는 심심치 않게 한글 게임들이 나오곤 하지만, 비디오 게임 쪽에서는 거의 드뭅니다. 게다가 손이 많이 가는 롤플레잉이나 어드벤처 게임중에는 한글 게임이 거의 없다시피 하구요. 그나마 약간의 한글 게임이 있는 게 새턴 쪽입니다. 새턴으로는 꽤 많은 타이틀들이 한글화 되었죠. 그 중에서 롤플레잉, 어드벤처 쪽을 보면, 일단 '알버트 오딧세이 외전'이 있습니다. 슈퍼컴보이 시절부터 많은 유저들에게 호응을 얻었던 롤플레잉 게임인데요, 새턴의 뛰어난 그래픽 기능으로 다시 살아난 게임이죠. 특히 우리나라에 팬들이 많아서 한글화가 되었던 게임입니다. 처음 시작할 때 나오는 성우의 목소리부터 게임 중의 모든 대사와 목소리들이 한글로 나옵니다. 처음 봤을 때는 참 놀랐죠. 그리구 TV에서도 방영되어서 많은 인기를 끌었던 '신비의 세계 엘 해저드' 같은 경우도 한글판으로 나와 있습니다. 어드벤처 게임이니 만큼, 공략집을 보고 즐기는 거랑은 또 다른 맛이 있죠. 캐릭터 한 명 한 명이 무슨 얘기를 하고 있는지도 확실하게 알 수 있구요. 또 어드벤처 게임인 '미스트'도 한글화 되어 있습니다. 이 게임은 매킨토시로 처음 발매되어 어드벤처 게임의 새 장을 열었다고 하는 게임이죠. 접해 본 적은 없어서 잘 모르겠지만, 상당한 수준으로 한글화되었다고 알고 있습니다.

'700-9077→1번 게임 사서함→3번 사고 팔고'를 이용하는 분 중 한 명이 저한테 감사 메세지를 보내 주셨더군요. 이런 때 일하는 보람을 느낀답니다.

안녕하세요? 파워맨님이 말씀해 주신대로 제 플스를 전화 장터에서 팔았습니다. 플스 7000에 듀얼쇼크랑 메모리 카드 하나, CD 20 장 정도였는데요, 다 해서 26만원 받았어요. 사는 사람도 싸게 샀다고 너무너무 좋아했구요. 용산에 가져가니깐 다 해서 20만원이라고 했는데, 그거보다도 훨씬 더 받았으니까요. 덕분에 드림캐스트를 살 수 있었습니다. 그런데, 한편으로는 화가 나더군요. 드림캐스트를 사러 용산에 가서 플스 중고 가격은 얼마냐고 물어 보니까 21만원이라고 하더라구요. 세상에...그러면 용산에서 팔았으면 얼마나 손해를 보는 건가요? 아무리 용산 사람들도 장사를 하고 살아야 한다지만 말이예요. 그리고 제 CD는 팔려구 그랬을 때 한 장 당 2000원을 쳐 줄 수 있다고 했는데, 가니까 한 장에 8000원에 팔고 있더군요. 너무하지 않나요? 하여간, 덕분에 기분 좋게 거래할 수 있었습니다. 감사합니다.

이번 달엔 공지가 있습니다! 저희 700-9077에서 운영하는 게임 퀴즈방에서 위에 소개해 드린 '엘하자드'와 '알버트 오딧세이 외전' 그리고 '임팩트레이싱'을 상품으로 드립니다. 겨울방학을 한글 롤플레잉 게임과 함께 신나게 즐겨 보시기 바랍니다.

공지사항

1. 게임에 대한 질문을 하실 때는 기종과 게임 제목을 정확히 질문해 주시기 바랍니다. 여러 기종으로 같은 게임이 나와 있는 경우도 많으니까요. 또한 영문판과 일문판의 차이도 있구요.
2. 게임 진행 질문 같은 경우는 되도록 자세하게 말씀해 주시기 바랍니다. 예를 들어서 '가 다가 어떤 동굴에 들어가서 뭘 먹었는데 그 다음엔 어떻게 해야 되나요?'와 같은 질문은 저희도 답변 드리기가 불가능합니다.
3. 삼오리의 전화 사서함 번호는 '770129'입니다. 게임 외의 인생 상담이라든지 하시고 싶은 얘기가 있으시면 어떤 것이라도 좋으니 남겨 주세요.
4. 여러분이 자주 질문하시는 액션 리플레이코드는 3번 '게임정보' 코너에 준비해 놨습니다. 질문 하시기 전에 한 번 확인해 주세요!

도전 게임파워 퀴즈!

1. 다음 중 '비트매니아'에서 즐길 수 없는 곡은 어느 것일까요?
   ① 메탈기어 솔리드　② 보사노바
   ③ 심수봉의 트로트 가요　④ 드럼 앤 베이스

2. 다음 중 드림캐스트로 발매된 게임이 아닌 것은 어느 것일까요?
   ① 초 대결! 가지 대 세가타산시로!　② 소닉 어드벤처
   ③ 펜펜 트라이애슬론　④ 파이널 판타지8

3. 다음 중 코나미에서 발매한 게임은 어느 것일까요?
   ① 두근두근 구구리얼　② 쿵쾅쿵쾅 메모리얼
   ③ 두근두근 메롱메롱　④ 두근두근 메모리얼

4. 파워 명인 중, 성인 구씨이고 여자인 분은 누구일까요...?
   ① 이인분　② 아가박
   ③ 구구리　④ 허우적

5. 스트리트파이터 시리즈의 주인공인 '류'는 빨간 머리띠를 하고 있습니다. 그러면 이 빨간 머리띠는 어디서 난 걸까요?
   ① 켄이 준 선물이다　② 사실은 빨간 내복에 있는 고무줄이다
   ③ 재빠르게 훔쳤다　④ 태어날 때부터 붙어 있었다.

6. 킹오파 시리즈의 이오리는 파란 불을 사용합니다. 그리고 이오리의 머리는 빨간색이죠? 그러면 이 불에 이오리의 머리카락을 갖다 대면 어떤 색깔이 될까요?
   ① 보라색　② 청록색
   ③ 그대로이다　④ 색깔을 보기도 전에 타 버린다.

02) 700-9077 2번에는 푸짐한 상품이 걸린 게임퀴즈가 있습니다!!

1 드림캐스트 1대 (1명)

2 PS 혹은 N64 중 1대 (1명)

3 미니컴보이 컬러 1대 (3명)

4 PS골든 무비카드 1대 (5명)

5 비디오게임 소프트 1개 (10명) (PS · SS · N64 중 선착순 선택 가능)

6 듀얼쇼크 혹은 PS/SS호환 조이스틱 1대 (7명)

7 메모리카드나 액플카드 중 1개 (15명)

8 게임파워 최신호 1권 (10명)

9 메이저 1권~5권 (10명)

10 파워점수 500점 (10명)

당첨자 발표도 700-9077!

응모요령

응 모 : 700-9077 → 2번 파워 게임퀴즈 → 1번 게임파워 퀴즈로 응모. 첫 번째 '워밍업 퀴즈'의 오엑스 문제 다섯개 중 2문제 이상을 맞추면 두 번째로 넘어갑니다. 두 번째 '도전! 파워 게임퀴즈'에서 10문제 중 6문제 이상을 맞춘 사람에게 당첨자 자격이 주어집니다.

마감일 : 매달 3일 까지

당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-9077로 확인!!!

상품 수령 : 당첨자는 15일-18일 사이에 (02)3142-6843으로 전화를 걸어 선물 받아 갈 날짜를 약속한 후 직접 찾아 가시고, 지방 당첨자는 전화를 걸어 주소를 알려 주시면 상품을 발송해 드립니다.

지난호 정답

1. 3, 3, 2, 3, 2, 4, 3, 1, 3

게임클리닉

안녕하신가요, 여러분. 아직도 제가 훈장으로 보이나요? 겜훈장님 앞으로 편지나 엽서를 보내는 게이머가 많더군요. 모두 곱게 모아서 상자에 넣은 다음 훈장님 무덤 옆에 같이 묻어 버렸으니, 훈장님도 즐거워 할거라 생각합니다. 하하. 앞으로는 DR. M 앞으로 보내시길 바랍니다. 그리고 클리닉 코너를 꾸며줄 그림이 적어서 옆집(아트 갤러리)에서 빌리고 있습니다. 아니 그림은 많이 오는데 실을 만한 작품이 적더군요. 여러분의 정성어린 아트들을 기다리고 있겠습니다(점수는 500점씩밖에 못 드립니다. 제가 자리 잡으면 그 때 듬뿍 드릴게요). 그리고 마지막으로, 전화로 게임에 대한 질문을 급하게 하시는 분이 있던데 본 닥터는 절대 전화로 답변을 해드리지 않습니다. 정 급하면 돈이 좀 들기는 하지만 700서비스(전화번호는 뒤 페이지를 보시면 나와있어요)를 이용하시구요. 저도 몸뎅이 하나로 2가지 직업을 가지려니 힘이 많이 듭니다. 자, 그럼 진찰을 시작해 볼까요?

FFT · 아이템 얻기

Q 안녕하십니까. 제 친구가 옛날부터 안 풀리는 것이 있다며 「FFT」에 대해서 여쭈어 봐달라더군요. 첫째, 모든 잡을 사용해 봤지만 흉내쟁이만큼은 사용할 줄 모른다는군요. 어떻게 만들어야 하나요? 그리고 두 번째로 기사의 검 중 최강검인 '카오스 블레이드'를 어디서 얻는지요? 마지막입니다. 바하무트보다 강한 소환마법인 '조디악'은 어떻게 얻습니까?

A 아, 보내주신 그림은 좋았지만 그냥 볼 수밖에 없군요. 색칠까지 해서 보냈으면 좋았을 텐데… 그리고 전 미사토보다는 아스카를 좋아한답니다. 그래서 제 간호원들도 좀 괄괄한 편이죠… 하하. 연필로 그리면 실을 수가 없어요. 흉내쟁이는 장비할 수 있는 무기나 방어구가 없습니다. 그러나 기본 능력치가 다른 잡(JOB)에 비해 높게 설정되어 있죠. 만드는 방법은 소환사, 화술사, 풍수사, 용기사를 레벨 5까지 키우고 견습전사와 아이템사를 레벨 8까지 만들어야 합니다. 조금 까다롭죠? 부작용(?)이 많은 직업으로 키울 필요까지는 없고, 그냥 재미로 한번쯤 사용해볼 만한 캐릭터입니다. 카오스 블레이드를 얻기 위해서는 챕터 4에서 숨겨진 지역인 '딥 던전'으로 가야합니다. 여기에서 나오는 닌자들은 최강검을 던져대는데(나그라로크, 카오스 블레이드, 마사무네 등) 캐치로 받거나 훔치면 됩니다. 하지만 받다가 실패하면 HP가 많이 줄어듭니다. 브레이브 수치가 높으면 받을 확률이 올라가니 잘 활용하시길…
조디악도 딥 던전에서 얻을 수 있습니다. 이 소환마법은 딥 던전의 가장 안쪽에 있는 전설의 마도사만이 사용합니다. 우선 익히고 싶은 캐릭터를 소환사로 만든 다음 조디악을 먹으면 런닝할 수 있습니다.
두 번째나 세 번째 문제는 딥 던전에 가면 해결이 되겠군요.

위닝 3 파이널 · 숨은 팀 고르기

Q 이번에 나온 PS용 「위닝 일레븐 3 -파이널 버전-」을 하고 있습니다. 그런데 숨은 팀이 있는 것 같습니다. 확실하게 고를 수 있는 방법은 무엇인가요?

A 본 질문은 의건님외에도 많은 분들이 편지를 보내주셨습니다. 위의 두 팀은 아마 위닝 일레븐을 사랑하시는 게이머라면 쉽게 찾을 수 있을 겁니다. 일명 코나미 커맨드(↑↑↓↓←→←→, ×, ○)를 입력하면 박수치는 소리와 함께 유로 올스타와 세계 올스타팀을 선택할 수 있습니다. 나머지 두 팀을 얻는 방법은 다음과 같습니다.
'FC. 데이 호'라는 팀을 등장시키는 방법은 리그전을 FULL(전 30경기)로 해서 우승하면 나옵니다. 그리고 루마니아 팀에 관계된 것인데요. 98월드컵에서 루마니아가 16강에 들어갔을 때 머리를 노랗게 염색했던 사실을 알고 계신가요? 하지만 머리에 물들인 효과를 보지 못하고 8강에서 탈락했던 웃긴 팀이죠. '루마니아 골드'라는 팀은 루마니아로 우승하면 나온다고 합니다만 안될 때도 있더군요. 흠, 그래서 확실한 방법은 액플을 사용하는 것입니다. 액플 코드는 '8010A2CA 000F'입니다. 그리고 16강 이후에서 루마니아와 만나면 노랗게 물들인 루마니아 팀을 볼 수도 있죠. 개인적으로 「위닝 일레븐 3 -파이널 버전-」은 N64용 「실황 98 -프랑스 월드컵-」에 버금가는 게임이라고 생각합니다. 그만큼 멋진 게임이라는 거죠. 페이지만 허락된다면 간단하게라도 공략해보고 싶은 게임입니다.

사립 저스티스 · 액플 코드

Q 지난달의 SD건담 액플 코드는 저에게 아주 큰 도움이 되었습니다. 얼마전 「사립 저스티스 학원」을 구입하였는데, 조금 어렵습니다. 액플 코드를 부탁드려도 괜찮겠습니까?

A 되도록 액플에 관한 건은 두 건 이하로 줄이려 합니다. 이번 달에는 사립 저스티스 학원과 설앵화의 액플 코드를 넣기로 정했습니다.

사립 저스티스 학원 액플 코드

1P 무적 801EFA02 00C8
2P 무적 801EFE02 00C8
1P 근성 게이지 301EFC19 0009
2P 근성 게이지 301F0019 0009

-아케이드 디스크-
시작의 코드
901F65D0 0007FFFF
901F65D4 0000FFFF
901F65D8 FFFFFFFF
901F65DC 0003FFFF
액플 코드
801F65D0 FFFF
801F65D2 0007
801F65D4 FFFF
801F65D6 0000
801F65D8 FFFF
801F65DA FFFF
801F65DC FFFF
801F65DE 0003

-에볼루션 디스크-
시작의 코드
901F65D0 000007FF
901F65D4 0007FFFF
901F65D8 FFFFFFFF
901F65DC 0003FFFF
액플 코드
801F65D0 07FF
801F65D2 0000
801F65D4 FFFF
801F65D6 0007
801F65D8 FFFF
801F65DA FFFF
801F65DC FFFF
801F65DE 0003

사립 저스티스 · 액플 코드

미니 게임, 로베르트의 PK전	
1P 근성 9	301EFC19 0009
2P 근성 0	301F0019 0000
로베르트의 폭렬슛	
공 감소 안함	301F1F64 0009
나츠의 서비스 에이스	
파워MAX	301EFA6E 007F
열혈 청춘 일기	
공격력1	801F181E xxxx
공격력2	801F1820 xxxx
방어력1	801F1824 xxxx
방어력2	801F1826 xxxx
체력1	801F182A xxxx
체력2	801F182C xxxx
근성1	801F1830 xxxx
근성2	801F1832 xxxx
정신능력1	801F1836 xxxx
정신능력2	801F1838 xxxx
스피드1	801F183C xxxx
스피드2	801F183E xxxx
펀치1	801F1842 xxxx
펀치2	801F1844 xxxx
킥1	801F1848 xxxx
킥2	801F184A xxxx
(1과 2의 xxxx는 같은 수치를 입력해야 한다. 최대치는 200.)	
성별	801F1850 000x (x=0 남, 1 여)
현재월	801F1851 00xx
현재일	301F1852 00xx
생일(월)	301F1854 00xx
생일(일)	301F1855 00xx
학교	301F1856 000x (x=1태양, 2=오륜, 3=외원)
클럽	301F1857 000x (x=0~6)
타입	301F1858 000x (x=0~4)
잘하는 과목	301F1859 000x (x=0~7)
못하는 과목	301F185A 000x (x=0~7)
필살기 타입 바꾸기 (xx=01~18)	301F5A06 00xx
	301F5A08 0003
캐릭터 체인지 (x=0~7)	301F5A04 000x

얼굴변경 (x=0~9)	
눈	301F188C 000x
코	301F188D 000x
입	301F188E 000x
호감도	
배츠	301F18A8 00xx
히나타	301F18A9 00xx
쿄스케	301F18AA 00xx
쇼마	301F18AB 00xx
나츠	301F18AC 00xx
로베르트	301F18AD 00xx
로이	301F18AE 00xx
티파니	301F18AF 00xx
보만	301F18B0 00xx
엣지	301F18B1 00xx
아키라	301F18B2 00xx
간	301F18B3 00xx
히데오	301F18B4 00xx
쿄코	301F18B5 00xx
라이조우	301F18B6 00xx
호	301F18B7 00xx
하야토	301F18B8 00xx
다이고	301F18B9 00xx

xx에 넣을 수치
00~03 파란색
04~07 초록색
08~11 핑크색
12~1A 주황색
1B 빨간색

시험을 치지 않고 합격
801F1F16 0002

시험에서 만점
801F1F1C 0064
801F1F1E 0064
801F1F24 0064
801F1F26 0064
801F1F28 0064
801F1F2C 0064
801F1F2E 0064
801F1F34 0064
801F1F36 0064
801F1F3C 0064
801F1F3E 0064
801F1F54 0000
D01F1F1A 0B01
801F1F14 0A01

리베로 그란데 · 숨겨진 캐릭터

Q 안녕하십니까? 저는 「리베로 그란데」를 하고 있는데 숨겨진 캐릭터를 고르는 방법과 커맨드, 그리고 기술 커맨드 좀 가르쳐 주세요. 그리고 「툼레이더 3」를 치트키로 스테이지를 넘기던 중 19번째 스테이지에서 로드가 되지 않습니다. 어찌된 이유인가요?

A 병도님은 액션 게임을 좋아하는 타입이군요. 「리베로 그란데」는 축구 게임이지만 1인용 액션 게임에 가깝죠. 그리고 「툼레이더 3」는 액션 게임의 공주라고 할 수 있는 게임이죠.
「리베로 그란데」에서 숨겨진 캐릭터는 모두 10명입니다.

숨겨진 캐릭터	출현조건
아놀드 랑	「챌린지9」 모드에서 총 득점이 8000점 이상 얻는다. 캐릭터는 상관없다.
그레고리오 조나리스	「아케이드」 모드를 클리어한다(컨티뉴해도 상관없음). 난이도는 노멀이상. 다른 설정은 상관없다.
모리스 플랭크	1P VS COM전의 총 골수(플레이어가 넣은 것에 한함)가 100점 이상 되어야 한다. 난이도는 상관없다.
미노루 카이	1P VS COM전의 총 골수(플레이어가 넣은 것에 한함)가 10점 이상 되어야 한다. 난이도는 상관없다.
루프레크트 고즈	「챌린지9」 모드에서 전 9경기의 QUALIFY를 클리어한다. 사용 캐릭터는 상관없다.
파웰 가드너	잉글랜드, 독일, 스코트랜드, 네덜란드, 프랑스, 벨기에, 스페인, 이탈리아 중 하나를 골라 NORMAL 이상으로 「컵 모드」에서 우승한다.
에드갈 카이요	노르웨이, 덴마크, 오스트리아, 루마니아, 크로아티아, 불가리아, 유고슬라비아, 남아프리카 중 하나를 골라 우승한다.
제럴드 웰즈	이란, 일본, 사우디아라비아, 한국, 모로코, 튀니지, 나이지리아, 카메룬 중 하나를 골라 NORMAL 이상으로 「컵 모드」에서 우승한다.
롤랜도	아메리카, 카메룬, 멕시코, 브라질, 콜롬비아, 파라과이, 칠레, 아르헨티나 중 하나를 골라 NORMAL 이상으로 「컵 모드」에서 우승한다.
데이비드 마케란	「챌린지9」 모드에서 전 경기가 1150점 이상이면 얻을 수 있다.

간단하게나마 커맨드를 설명하겠습니다. ○버튼은 슛입니다. 공을 가지고 상대의 골문 앞에서 사용하면 슈팅을 날리죠. □버튼은 우리편에게서 공을 달라는 표시입니다. 공을 가지고 있는 우리편 가까이에 가서 □버튼을 누르면 패스해 줍니다(멀리에서도 패스해 주지만 잘 뺏기죠). ×버튼은 우리편에게 패스하는 버튼입니다. 툼 레이더 3는 저희 파워에서도 공략하고 있는데, 18스테이지 이후로는 치트키를 사용하면 로딩이 되지 않는다고 합니다. 이유는 아직 모르겠습니다.

쿨 보더스3 · 고득점 기술

축하! 털썩~

Q 전 PS유저입니다. 웹 시스템의 「쿨 보더스3」를 하는데 BIG AIR, HALF, PIPE, SLOPE STYLE 코스에서 높은 득점을 할 수 있는 기술과 캐릭터마다 어떤 능력이 있는지 알고 싶습니다. 또 다른 비기가 있다면 그것도 좀~.

A 코스에서 높은 점수를 얻기 위해서는 연속기술을 사용해서 차곡차곡 점수를 쌓아야만 합니다. 플립이나 스핀 계열의 기술은 도중에 다른 기술로 캔슬할 수 있습니다. 이 때 2연속으로 기술을 사용할 경우 250점, 3연속 기술의 경우 1000을 더 줍니다. 그리고 플립, 스핀, 미스티, 로데오를 제외한 모든 기술은 얼마나 기술을 유지하고 있는가에 따라 점수가 증가하기도 합니다. 이것은 버튼을 떼지 않고 있으면 되죠.

핸들 레일 위로도 오를 수 있다

캐릭터보다는 보드에 따라 능력이 달라집니다. 보드를 고를 때 ○버튼을 누르면 능력치를 볼 수 있습니다. Free Style은 스피드와 엣지(Edge - 비스듬히 나가는 것, 커브라고 생각하면 됩니다)가 떨어지지만 민첩성(Agility)이 높습니다. Free Ride는 스피드와 엣지, 그리고 민첩성이 평균입니다. Alpine은 엣지와 민첩성이 낮지만 반면, 스피드가 매우 빠른 보드입니다. 레일이나 나무같은 곳에서 △버튼을 누르면 슬라이드를 합니다. 그리고 토너먼트 스크린에서 이름을 입력할 수도 있는데… 비기라고 할 수 있습니다. 'wonitall'이라고 입력하면 모든 트랙을, 'open_em'이라고 입력하면 모든 캐릭터를, 'bigheads'라고 입력하면 머리 큰 캐릭터를 조정할 수 있게 됩니다. 다음은 기술 커맨드와 명칭입니다.

쿨 보더스 3 기술

플립

커맨드	기술명
→○	Rodeo
←○	Misty
↑○	Front Flip
↓○	Back Flip

슬라이드

커맨드	기술명
△	Shifty
→△	Frontside Shifty
←△	Backside Shifty
↑△	Noseslide
↓△	Noseslide

그랩

커맨드	기술명
→X	Sod Air
←X	Stalefish
↑X	Stiffy
↓X	Tail Grab
↗X	Melancholy
↙X	Indy
↖X	Japan Air
↘X	Method
L2	Left Spin
R2	Right Spin
L1+R1	Fight

그란트리스모·프레즌트 카

Q 안녕하세요. 레이싱 게임인 「그란트리스모」를 즐기고 있는 게이머입니다. 이번에 남코에서 나온「R4」도 너무나 괜찮아서 요즘 행복하게 지내고 있답니다. 아, 다름이 아니라 제가 궁금한 게 있었거든요. 그란트리스모에서 레이싱에서 우승하면 선물로 차를 주던데 어떤게 있는지 알고 싶습니다.

A 저도 그란트리스모와 R4를 굉장히 좋아합니다. 차에 올라타는 것을 무서워하기 때문에 면허도 없지만, 다양한 차량이 나오는 이 두게임이 차에 대한 불만을 해소시켜 주거든요. 말씀하신 것은 '프레즌트 카'라고 합니다. 그란트리스모 모드의 각 그랑프리에서 1위가 되면 얻을 수 있답니다. 차종과 그레이드는 아래표를 참조하시기 바랍니다. 그리고 표 중에 FF챌린지에서 메가 스피드 컵까지는 준비된 2종류 중에서 랜덤으로 하나만 얻을 수 있습니다.

그란트리스모 프레즌트 카

그랑프리 명칭	차명	그레이드	차명	그레이드
FF 챌린지	세리카	SS-II	CR-X EF-8	SiR
FF 챌린지	실 에이티	-	S13 실비아	G's 1800cc
4WD 챌린지	알시오네	SVX S4	랜서	EvolutionIV GSR
튠드 카 세계	R32 스카이라인 '91	GT-R	AE86 스프린터 트레노	GT-APEX
노멀 카 세계	스플러	RZ	인플렛서 '96	세단 WRX-STi ver.II
라이트 웨이트 스포츠 챌린지	유노스 로드스타	-	EK 시빅	Type R
영국-일본 스포츠카 선수권	CR-X 델솔	LM Edition	Cerbera	LM Edition
영국-일본 스포츠카 선수권	FTO	LM Edition	Viper	GTS-R
미국-영국 스포츠카 선수권	RX-7	A spec LM Edition	Concept Car	-
메가 스피드 컵	쏘아러	2.5 GT-T VVT-i	DB7	COUPE
센테이 컵	데미오	A spec	-	-
클럽맨 컵	Camaro	Z28 30th Anniversary	-	-
그란트리스모 컵	체이서	LM Edition	-	-
그란 300킬로 내구 레이스	블랙 커스트롤 스플러	GT	-	-
S.S.Route 11 올나이트 내구 레이스	S14 실비아	-	-	-
S.S.Route 11 올나이트 내구 레이스II	닉스모 GT-R LM	-	-	-
Licence B	ConceptCar	-	-	-
Licence A	TRD3000GT	-	-	-
Licence 1A	NISMO 400R	-	-	-

Merry X-MAS

천주·인구(忍具)에 대해서

Q 오랜만에 제가 좋아하는 게임이 생겨서 기분이 좋은 게이머입니다. 바로 「천주」인데요. 살며시 다가가 뒤에서 목을 그어버리거나 배를 찌르는 등의 액션이 너무나 좋군요. 그런데 임무가 너무 힘들어 제대로 클리어하기가 어렵더군요. 액플을 쓰자니 조금 비겁한 거 같고… 커맨드를 입력해서 인구(忍具)를 늘리거나 체력을 회복하는 방법이 있다고 들었습니다. 그리고 인구에 대해서도 자세하게 알려주시면 고맙겠습니다.

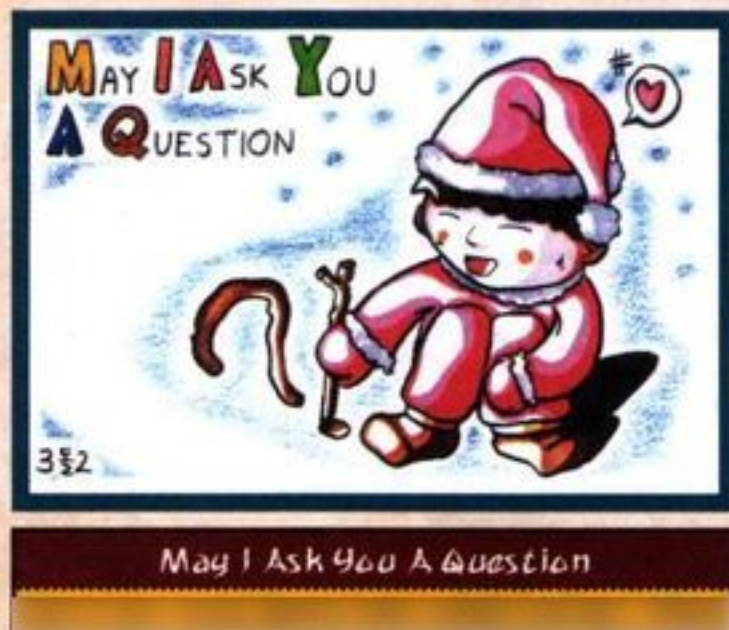
A 마치 내가 닌자가 된 듯이 진행해야 하는 게임으로, 치고 박는 것이 전부인 요즘의 게임과는 달리 몰입도가 높습니다. 말씀하신 데로 조용히 적 뒤로 다가가 목을 스~윽 할 때에는 죽이는 저까지도 오싹하죠. 인구는 진행상에서 매우 중요한 아이템(?)이죠. 인구는 모두 4종류로 15개까지 가질 수 있습니다. 물론 되도록 인구를 사용하지 않으면서 진행하는 테크닉을 연마하는 것도 중요하지만, 인구를 잘 사용해서 높은 임무평가를 얻는 것도 필요합니다.
은밀하게 진행해야 할 경우에는 변화의 술을 사용해야 합니다. 변화의 술을 사용한 상태에서 보스를 쓰러뜨리는 것도 재미있죠. 그리고 '신족의 술(神足の術)'이나 '진사적(眞似笛)'도 들키지 않으면서 진행하는 데에는 필수입니다.
적을 유인할 경우에는 경단(子)이 좋습니다. 적이 몰려있거나 시선을 다른 곳으로 유인하기 위해 주로 사용합니다. 맛있어 보이는 경단을 적이 먹기 전에 그어버리면 또다시 재활용할 수 있는 인구입니다.

변화의 술을 사용해서 웃긴 모습으로 클리어

주로 보스전에서 사용하는 인구는 연옥(煙玉)이나 간적(癇)은 쉽게 사용할 수 있으면서도 효과가 확실한 아이템입니다. 지뢰(地雷)는 공격력이 높지만 가지고 있다가 터질 수도 있기 때문에, 자폭(!)이 되기도 합니다. 특수 인구 중 하나인 구자호신부(九字護身符)나 인법화염격(忍法火炎擊)의 경우 발동되기까지는 시간이 걸리기 때문에 연옥으로 적의 움직임을 봉한 다음 사용하는 것이 상급자로 가기 위한 테크닉입니다. 마지막으로 천주를 하면서 액플보다는 덜 비겁한 커맨드를 소개하죠.

천주의 도움 커맨드

효과	설명
휴대인구를 최대량 99개로	인구 선택 화면에서 L1을 누르면서 ↑↑←→←→, □, △를 입력한다. 그러면 가질 수 있는 인구의 수가 15~99개 늘어난다.
인구의 재고가 늘어난다	인구 선택 화면에서 L2를 누르면서 ↑↑←→←→, □, △를 입력하면 인구가 하나씩 늘어나지만 특수 인구는 늘어나지 않는다.
임무중에 체력 회복	스테이지 중에 포즈를 걸고서 ↑↑←→←→, □, △를 입력한다. 그러면 체력이 최대치까지 회복한다.
모든 임무를 선택 가능	스테이지 선택화면에서 R2를 누르면서 ↑↑←→←→, □, △를 입력한다. 그러면 클리어하지 못한 임무도 선택할 수 있다.

May I Ask You A Question

택틱스 오우거·데네브를 동료로

Q 오랜만에 다시 택틱스 오우거를 즐기고 있습니다. 데네브를 동료로 맞이할 수 있다고 하는데 그 방법이 궁금합니다. 어떻게 동료로 맞이하는가요?

A 오우거 시리즈에 곧 잘 등장하는 마녀 데네브는 여러 마을에서 도구점을 경영하고 있지만, 동료로도 맞이 할 수 있습니다. 그 방법은 데네브의 상점에서 255개 이상 구입하면 상점 메뉴에서 '동료로 맞이한다(仲間に加える)'가 추가됩니다. 그리고 아래의 표는 데네브가 출현하는 시기와 그 장소입니다. 또, 데네브를 슈퍼 데네브로 만드는 방법도 있습니다. '사자의 궁전'에서 모두 10개의 가라스의 호박(ガラスのカボチャ)'을 입수한 다음 그것을 데네브의 상점에 매각합니다. 그러면 가라스의 호박 하나 마다 '펌프킨 헤드'를 고용할 수 있게 됩니다. 그리고 10명의 펌프킨 헤드를 고용한 다음 255개의 아이템을 구입하면 보조마법이 강력한 '위치'로 전투에서 활약하는 데네브를 볼 수 있습니다.

데네브 상점의 출현리스트

일자	맵 이름	일자	맵 이름
1~2일	항구 고리아테	15~16일	고도 라임
3~4일	알모리카 성	17~18일	피닥 성
5~6일	크리자로 마을	19~20일	웨어람 마을
7~8일	발마뭇사 마을	21~22일	황도 하임
9~10일	항구 아슈튼	23~24일	그림스비 마을
11~12일	코리타니 성	25일	바니시아 성
13~14일	브리간테스 성		

참으로 다사다난했던 98년도 이제 뒤로 흘러가는군요. 독자 여러분 모두 새해에는 복 많이 받으시길 바랍니다.

전화 한 통으로 모든 게임 답변이 OK-!
지금 당장 02)700-9077로 전화 하세요!
벤디기와 알오리가 여러분을 기다립니다!!

H/W 연구실 王

액플 및 사에라 특별 강좌

Q 저… PS용 '액션 리플레이'와 '사에라'의 사용방법 좀 가르쳐 주세요. 물어봐도 다른 애들이 가르쳐주지 않아요!!

A 이 질문은 상당히 많이 오더군요. 액플은 보통 게임점에서 구입할 것이고 사용법을 물어보면 대부분 알려줄 겁니다. 그러나 다른 애들이 가르쳐주지 않는다니… 헉! 불쌍하군요. DR. M의 마음이 움직여서 자세하게 설명을 하겠습니다.

1. 액플 사용방법

먼저 액플을 PS 뒤에다가 꼽습니다. PS를 작동한 다음 절대(!)로 PS를 옮기면 안됩니다. 심하면 액플에 저장된 데이터가 없어지는 경우가 있으니까요. 액플 화면으로 들어가면,

① START GAME(게임 시작)
② SELECT CHEAT CODE(액플 코드 선택)
③ MEMORY CARD MANAGER(메모리 카드 관리)
④ CREDITS(제작자)

의 순으로 메뉴가 있습니다.

방향키로 커서를 맞춘 다음 ○버튼으로 메뉴를 선택합니다. 게임 시작 메뉴는 알 것이고, 액플 코드 선택은 원하는 게임의 코드를 선택하거나 새로운 게임 코드를 입력하는 메뉴입니다. 방향키로 원하는 게임을 선택한 다음 ○버튼을 누르면 그 게임에 대한 코드들과 제목이 나타납니다. 이 때 코드명 옆에 on표시가 된 것이 게임 중에 사용되는 것입니다. 필요한 것만 고른 다음 스타트를 누르면 게임이 시작됩니다.

[코드를 입력하는 방법]
먼저 SELECT CHEAT CODE를 선택한 후, 화면상단의 NEW GAME을 선택합니다. 그러면 게임명을 입력하는 화면이 나오는데, 적당한 이름을 입력한 다음 SAVE를 합니다. 그리고 코드 입력입니다. NEW CODE를 □버튼으로 선택한 다음, NEW CODE DESCRIPTION에 커서를 맞추고 ○버튼을 입력하면 코드명을 넣어 줄 수 있습니다. 그리고 ×버튼으로 나온 다음 숫자를 넣을 수 있는 곳에서 ○버튼을 누르면 코드를 입력하게 됩니다. L1은 왼쪽, R1은 오른쪽으로 커서를 옮길 수 있기 때문에 번호를 잘못입력해서 수정할 때에 사용하길 바랍니다.

2. 사에라 사용방법

그리고 사에라라는 액플도 있는데, 이것은 일반 액플에서 조금 진화된 것입니다. 일반 액플을 장착시킨 다음 PS를 작동하면 소니 로고가 나타난 다음에 액플 메뉴가 뜨지만, 사에라의 경우는 전원을 켜자마자 메뉴가 뜹니다. 그만큼 로딩이 짧아서 게임을 빨리 플레이할 수 있습니다. 메뉴에는

① ゲーム起動(게임 기동),
② PAR付きゲーム起動(액플 코드 기동)
③ 改造コード(개조 코드)
④ メモリーカード(메모리 카드)
⑤ フレームバッファ表示(프레임 버퍼 표시)
⑥CD-ROM

이 있으며, 개중에는 메뉴가 한글로 개조된 것도 있습니다.

'개조 코드' 메뉴로 들어가서 게이머가 원하는 액플 코드를 선택한 다음 메인 메뉴로 돌아오면 화면 아래에 선택한 게임의 타이틀 명이 나타납니다. 그리고 액플 코드 기동 메뉴를 선택하거나 스타트 버튼을 누르면 게임이 시작됩니다.

'메모리 카드' 메뉴는 메모리 카드를 관리해 주는 메뉴이며 PS에서 관리할 때보다 빠른 처리속도를 보여줍니다. 이 메뉴에서 데이터를 복사, 삭제할 수 있습니다.

'프레임 버퍼 표시' 메뉴는 PS를 리셋 시킨 순간의 화면을 메모리에 저장해서 보여줍니다. 특별한 기능은 아니지만 이 데이터를 PC로 전송해서 볼 수도 있습니다.

사에라의 기능 중 가장 매력적인 부분인 'CD-ROM' 메뉴는 동영상 파일과 오디오 파일을 바로 재생할 수 있습니다. 사용방법은 게임 CD를 PS에 넣고 'CD-ROM' 메뉴로 들어와서 파일을 선택하면 됩니다.

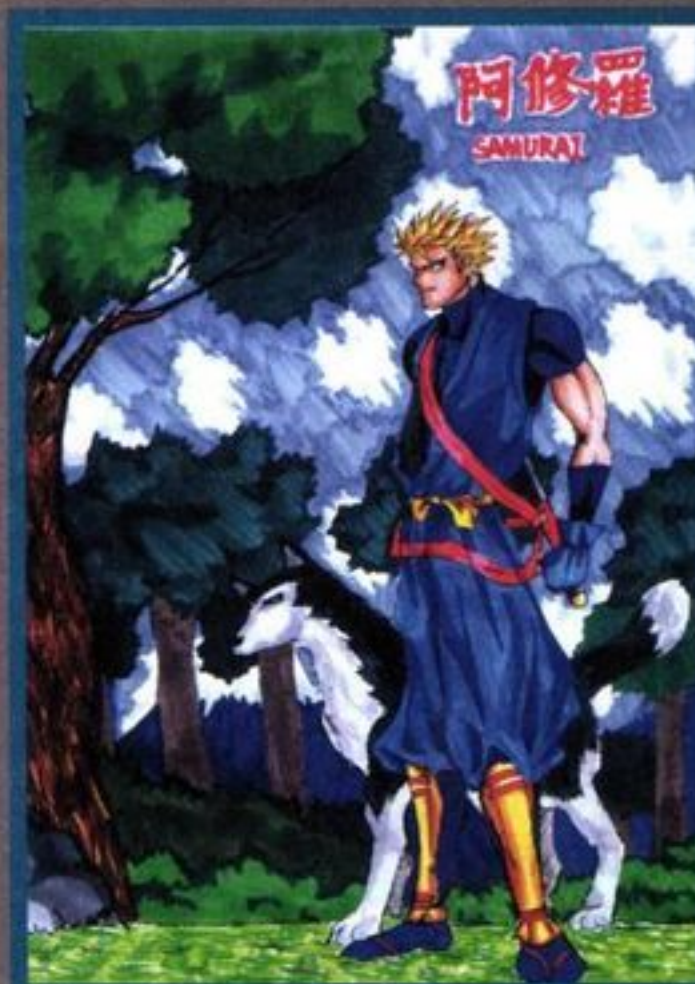
불량 메모리 카드

Q 저는 PS 5500 모델을 보유하고 있습니다. 그런데 가끔 PS 메모리 카드에 저장된 세이브가 지워져요. 그래서 친구도 PS를 팔고 싶다고 합니다. 그런데 왜 세이브가 지워지나요? 어떻게 하면 지워지지 않을까요? …애독자로써 멋있는 게임파워가 되길 바랍니다.

A 저도 그런 증상을 몇 번 경험했었습니다. 정말 화나는 경우라고 할 수 있죠. 먼저 메모리 카드에서 저장한 데이터가 지워지는 이유를 알아보기로 합시다.

첫 번째, 세이브 화면이나 세이브 중에 PS를 껐을 때 데이터는 저장되다가 없어집니다. 그래서 PS를 끌 때에는 세이브 화면이 지난 다음 꺼야합니다.

두 번째, 리셋을 너무 반복하면, PS 본체에 전류가 급격하게 흘러 들어가기 때문에 메모리 카드에 이상이 생길 수도 있다고 합니다.

세 번째, 메모리 카드가 불량일 경우. 원래 메모리 카드는 일제밖에 없습니다. 그러나 시중에는 대만에서 불법 복제된 메모리 카드가 다량으로 유통되고 있기 때문에 피해사례가 매우 많습니다. 대만제는 일제에 비해 저렴하기 때문이죠. 그러나 그만큼 질적으로 떨어집니다. 메모리 카드만큼은 꼭 정품을 구입하시기 바랍니다.

阿修羅(아수라)

짧은 답변들

Q 기어 박스는 어떤 부분이고 어디에다가 윤활용 구리스를 칠해야 합니까?

A 책에 있는 사진을 자세히 안보셨군요. 렌즈부만을 떼서 보면 모터가 있습니다. 그리고 모터 앞에 기어가 보이죠? 기어 박스는 그 곳입니다.

Q FF5에서 LV1 시공 마법은 몇 개입니까? 그리고 배리어의 탑에서 금의 머리띠를 구할 수 있는지요.

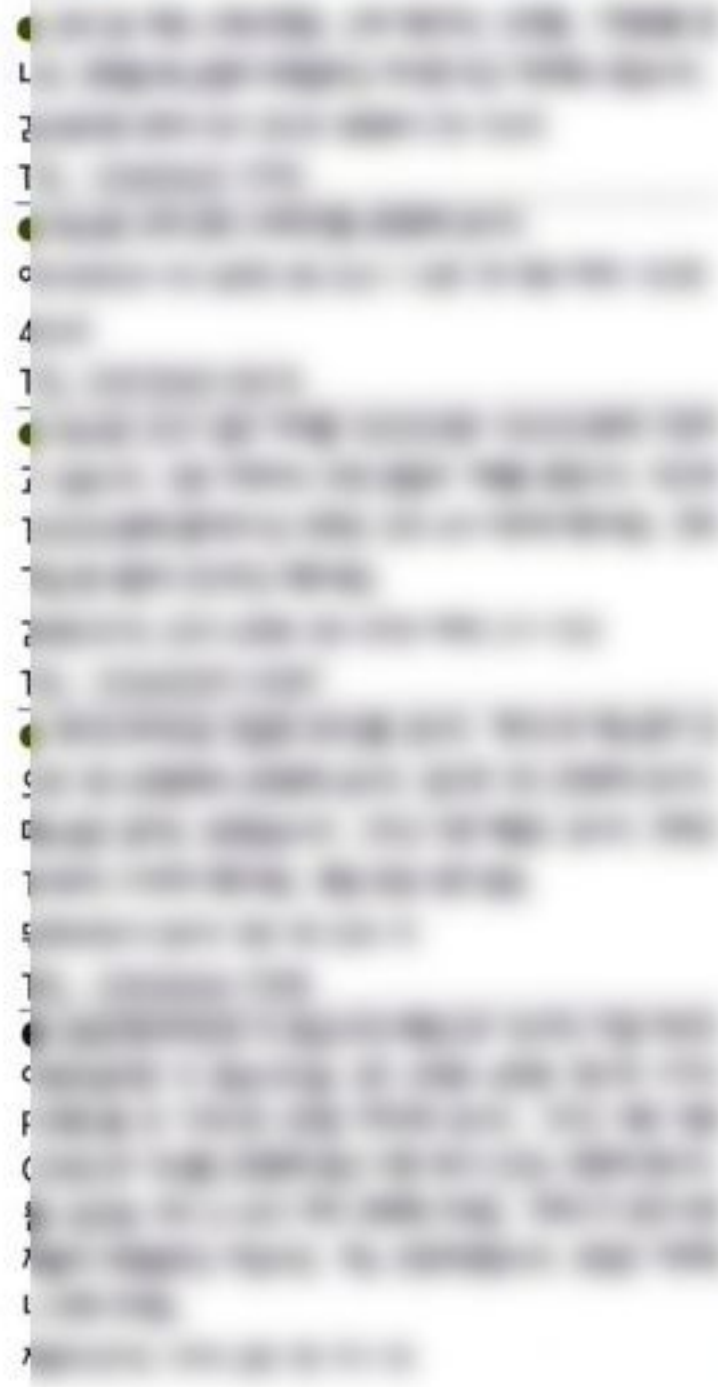
A LV1의 시공 마법은 스피드, 슬로우, 리제네로 모두 세 개입니다. 그리고 금의 머리띠는 배리어의 탑 10층에서 구할 수 있으며, 피라미드에서도 구할 수 있습니다.

Q 컴퓨터 모니터에 게임기를 연결하면 사운드가 사라지나요?

A 모니터로 바로 연결한다면 사운드를 오디오에 연결하면 되고, 컴퓨터 본체를 거쳐 연결한다면 사운드 카드에 연결된 스피커에서 사운드가 나옵니다

● 공지 ●

전화를 이용하여 저희 게임파워로 게임 관련 질문을 주시는 경우가 있습니다. 그러나 저희 게임파워에서는 전화 상으로 일절 답변을 해 드리지 않습니다. 따라서 게임과 하드웨어에 관한 모든 질문은 엽서와 편지로 보내 주시기 바랍니다.

ART GALLERY

안녕하세요. 새로운 담당자 Dr.Moon입니다. …라고 말하면 좋겠지만 담당자는 바뀌지 않았습니다. 예전처럼 그대로 Mcwild입니다. 저번 아트 갤러리를 마지막으로 떠난다고 했던 것이 거짓말이 되어버렸군요. 후후. 여러분과 헤어지지 않게 되어서 정말 다행입니다. ……아마 Mcwild님이 계속 아트 갤러리를 맡게 된다면 이런 인사를 드렸을지도 모르겠군요. 다시 인사드리죠. 안녕하세요! 새 담당입니다. 이름은… 글쎄요? 이미 여러분이 맞춰주셔야 할겁니다. 저번 달 전 담당자의 무책임성 발언 덕분에 이번 달 아트 갤러리에는 Dr.Moon님 앞으로 온 그림들이 가득합니다. 그나마 '새 담당자 앞'으로 보내온 그림들도 있어서 조금 위안이 됐습니다. ……후후. 만일 정말로 새 담당자가 맡게 되었다면 이런 말을 할지도 모르겠군요. 담당자는 예고했던대로 Dr.Moon입니다. …정말일까요? 헷갈리시죠? 그게 바로 제가 노리는 점! 다음 달 아트 갤러리에는 담당자의 이름을 맞춘 분에게 우선권이 있습니다(아마도…)! 이번 호를 잘 읽어보시고 엽서 보내주세요. 객관식입니다. 1번 : Dr.Moon 2번 : Mcwild 3번 알 수 없는 담당자(이름을 적어 보내주세요) 그럼 기다리죠! (이런 식으로 PR하기도 힘듭니다. 하하)

- 장원:2000
- 준장원:1500
- 준준장원:1200
- 입선작 :500

장원

◀ 99년 START!!

시절이 시절인 만큼 크리스마스 분위기를 느끼기 힘들었는데 동환님이 제 한을 풀어주시는군요.
깔끔한 것은 물론 화면을 알차게 꾸며서 대뜸 장원으로 뽑아버렸습니다.
새 담당자가 뽑은 최초의 장원! 역사적인 순간이 아닐 수 없습니다.
푸하하하핫!! ……아! 고3이 되신다고요? 드디어 인생의 중요한 전환점으로 들어서셨군요. 말씀하신대로 1년 죽었다고 생각하고 공부하는 것도 좋지만 자신의 페이스를 무너뜨리지 않는게 가장 중요합니다.
동환님도 감기 조심하시구요.
새해 복 많이 받으십시요.

준장원

▶ 로빈!

처음부터 괴상한 사연이 적혀 있길래 누군가 했는데 소문의 경배님 친구 경은님이시군요.
사연은 전 담당자에게 전해드리죠. 경배님이 장원했다고 부러워하지 마십시요. 담당자가 바뀐 이상 뽑는 기준도 달라집니다.
이번엔 준장원이니 고지가 얼마 남지 않은거겠죠? 아마도. 캇핫핫핫!!
장원 될 때까지 계속 보내주신다고요? 훌륭한 자세입니다! 노력과 근성!!
그것만이 파워 아트 갤러리를 정복하는 왕도니까요. 예~그리고 이번 작품은 소게츠의 은은한 물빛이 외곽선에 조금 죽는 것 같아요. 브러쉬질을 약간 해서 외곽선과 물빛을 조화롭게 했더라면 좋았을텐데…
뭐 그래도 멋진 작품이긴 합니다. 캇핫핫핫!!! 새해 복 왕창 받으시길.

준준장원

▲ POWERFUL SOCCER

오옷! 바로 이겁니다! 톡톡 튀는 아이디어와 강한 동세감! 자신이 무엇을 표현하고자 하는 것이 극명하게 드러나 있는 작품! 기억 님 앞으로도 이런 좋은 작품 많이 보내주세요! (웃. 그래도 준준장원이란 점을 잊지마시길) 축구…아시안 게임에서 예상외의 패배를 맛본 우리 대표팀…실망을 많이 했지만 앞으로 더욱 노력하겠죠? 현장 실습을 1등으로 나가신다고요? 축하드립니다. 하시는 일이 다 잘되시길(사실 무슨 얘긴지 잘 모르겠어요). 아! 주소 고쳤으니까 걱정 마세요. 그럼 기억 님도 편안한 인생 사시길. 새해에는 복 많이 받도록 받으세요.

◀ ·····

성민정/서울시 마포구 상수동 324-1

스텐실이라~ 멋지군요.
지난번 레이와 아스카도 정말 멋졌습니다.
결국 전 담당자가 개인 소장하게 되었습니다만…
하지만 이제 좀 걸리는군요. 새로운 작품 보내주신다니 기대하겠습니다. 아! 졸업하신다고요? 축하드립니다!
앞으로의 생활에도 충실하시길. 물론 좋은 작품 계속 보내주시겠죠? 에~또~제목을 지어달라고 하셨는데요
전 작품을 제목으로 구속하는 일은 싫어합니다.
보는 사람에 따라서 우수한 제목이 떠오르겠죠?
앞으로도 굳이 제목을 지어보내 주시지 않아도 됩니다.
마지막으로 새해 복 왕창 받으시길.

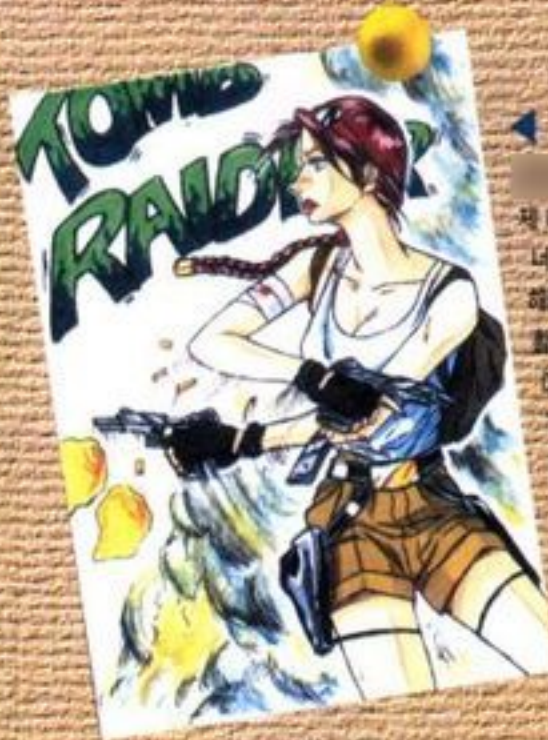
◀ ·····

우후후후후…Dr.Moon에게 친근감을 느끼셨다구요?
사연이 아주 멋지군요. 하지만 저와는 상관없는 얘깁니다.
흥. 뭘 믿고 새 담당자에게 이런 불쾌한 사연을!
하하~농담이구요. Mcwild님의 발언에 의해 많은 분들이 잘못 알고 계신 듯하군요. 뭐 앞으로 이런 일은 없겠죠.
순정체라~이오리의 모습이 정말 순정만화에서
나올 꽃미남 그 자체군요. 크리스야 뭐 원래 미소년이니까.
그리고 지연님은~ 흠~(지난 번 SD타입의 지연 님이 더 마음에 듭니다. 어째서지?). 바카로 이런 아기자기한 작품을 그리긴 힘든데 아주 깔끔하게 처리하셨군요. 아! 그리고 4컷 만화가 아닌 이상 대사는 넣지 않는 편이 더 좋습니다. 대사 안의 내용을 그림으로도 알 수 있게 노력해 보세요.
새해 복 무지하게 받으시길.

ART Gallery

▲ 回想

을 경운님의 사이좋게 도착했군요. 제목은 한문으로 써드렸습니다. 말씀하신 그 그림은 Mcwild님께 확인했습니다. 점수로 올려드리죠. 500점 추가!! 짝짝짝! 배경 때문에 상당히 고목을 치르신듯 하군요. 가운데 화이트 자국이 좀 거슬립니다. 그래도 화면 전체가 내리깔리는듯한 중압감을 주더군요. 왠지 모를 웅장함까지… 아! 사무라이 쇼다운이군요! 과거 무사도 열전을 하던 생각이 납니다. 프랑스 스테이지에서 나왔던 적 보스 샬 게르망을 기억하시는지. 원래 유럽에서 널리 알려진 흑사의 귀족으로 제가 존경하는 인물 중 한 명이죠(영국의 철학자 베이컨이 샬 게르망이었다는 설도 있습니다). 암튼 좋은 작품 감사, 계속 보내주실거죠? 그럼 새해 복 무진장 받으시길.

◀ ……

제 마음에 쏙 드는 작품입니다. 포스터 같이 노가다군요. 너도 나도 마카를 선호하는 이런 시점에 참신함을 느끼게 해줍니다. 색연필과 함께 엽서라는 제한된 공간을 충분히 활용하셨군요. 라라! 블록츄의 강렬녀! 가는 곳마다 어울리지 않는 파워풀한 모습을 게임 곳곳에서 보여주지요. "우와아아~! 길을 못 찾겠어!!" 라고 자나가시던 Dr. Moon님이 외치고 계시군요(툼 레이더 3 공략 中). 엽서라서 조금 아쉬웠습니다. 다음엔 좀 더 큰 이트지에 그려주세요. 이런 실력이라면 장원의 유력한 후보일지도(아니도…). 좋은 작품 기다리지요. 그리고 새해 복 와장창 받으십시오(크윽 점차 한계에…).

…… ▶

흐음~! 책을 읽지 않으시는 듯… 이미 이 아트 갤러리는 저의 손아귀에 들어와 있는데 M님을 찾으시다니… 뭐 나중에 두고 볼 일이지요. 지난 그림은 저도 봤습니다. 누가 보아도 모한으로 보이는 신고더군요. 그래도 나름대로 분위기가 있어서 전 좋았는데요. 이번 작품은 순수 창작품이시라구요? …흐~음 그렇습니까? 흐~음 그렇군요. 흐~음. 잘 알겠습니다. 아! 마카를 못 사셨다고요? 돈이 없었으니 어쩔 수 없는 일이죠. 제가 샀을 땐 낱개로 1500원씩 팔았는데 지금은 어떤지 모르겠군요. 다음 번엔 마카를 이용한 작품 기대하겠습니다. 그럼 새해에는 복 바락 맞으시길.

▲ ……

으음… 고민하게 만드시는군요. 제가 무척이나 좋아하는 슬레이어즈의 캐릭터들을 제가 무척이나 싫어하는 에바 캐릭터로 그려보내시다니… 하지만 각 캐릭터의 분위기도 왠지 어울리고… 결국 사적인 감정을 배제하고 일선적으로 뽑았습니다. 아직 마카에 익숙치 않으신듯 하군요. 우선은 색을 전부 칠하지 마시고 명암만 표현해 보도록 하세요. 얼굴의 경우 명암 부분에만 칠해줘도 충분히 분위기가 납니다. 그런데 혹시 이런 구성은 생각 안 해보셨나요? 열혈 아멜리아(아스카), 백치녀 리나(레이), 심각한 가우리(겐도), 악동 제로스(신지). 이것도 괜찮을 것 같은데… 암튼 새해에는 복에 깔려보시기 바랍니다.

▲ ……

아~하! 날렌 손놀림이 걱정이시라고요. 좋은 해결책이 있습니다. 우선 PC로 예쁠 게임을 해보는 겁니다. 특히 황금성을 추천합니다. 여검사와의 전투에서는 어느새 신의 속도에 도달해 가고 있는 자신의 손가락을 느낄 수 있죠(남자의 집념입니다!). 그래도 안 된다면 비트 매니아를 구입해 플레이하는 겁니다. 패드로… 손가락에 경련이 일어나는 한계를 느낄 수 있으실 겁니다. 그래도 안된다면! 그땐 벽돌 노가다 게임을 하는 수 밖에요. 너무 걱정마십시오. 저도 손놀림이 미숙했지만 수많은 단련을 통해 극복된 상태니까요. 조금이 도움이 됐는지… 아! 그리고 보니 작품에 대해서는 한마디도…! …다음에 해드리죠. 또 보내주세요. 새해 복 터지게 받으시길.

◀ 중세 시대의 링오마

귀부인 복장의 레오나가 아주~인상적입니다. 두툼한 코르셋도 무난하게 표현하셨군요. 무엇보다도 하이네론의 표정이 맘에 들었습니다. 딸을 시집보내는 마음을 느끼는 걸까요? 색배정도 맘에 듭니다. 다만 역시 4컷 만화가 아닌 이상 대사는 좀. 그림만으로 표현하는 것도 일러스트의 묘입니다. 그런데 학교 선생님은 왜 그려 보내신 건지? 담당자의 상상력을 시험하지 마십시오. 그럼 새해에 복이 넘쳐나시길.

…… ▶

새해를……하셨군요. 축하드립니다. 아직 인간인 생활에 적응하지 못 하시는 건 아닌지? 부대에서 보내주신 작품도 대단했는데 역시 민간인으로 돌아오시니 더욱 파워 업 하시는군요. 전공이 수채화셨군요. 저는 수채화라면 질색 죽습니다. 이번에도 배경이 아주 볼만하군요. 수채화에서만 나올 수 있는 물자국들이 은은하게, 음~, 멋집니다. 다만 캐릭터가 너무 화면 밑으로 처져있어서 좀… 아무튼 이젠 왕성한 활동 부탁드립니다. 군 제대도 하셨으니 복은 따따블로 받으십시오!

메이저 부문

권여주/서울시 광진구 화양동 31-48 3F

실황 파워풀 야구와 메이저의 만남. 의외로 캐릭터들이 잘 어울립니다. 고로만 빼고. 고로는 왠지 공포감을 주는군요. 전 담당자였던 Mcwild이 보셨다면 한 마디 하시겠군요. 실황 때문에 골머리 앓던 추억이 있어서…. 아무튼 훌륭한 아이디어였습니다.

◈ 이번 달을 마지막으로 한시적인 이벤트였던 메이저 부문 모집을 폐지합니다. 그 동안 성원해 주셔서 감사합니다.

• 99년 3월호 파워 아트 갤러리는?

담당자의 정체는 들통나고라도 다음 달 주제는 정해야겠죠? 그런데 생각하기가 귀찮아졌습니다. 수 많은 그림들을 선정하느라 편두통이 일어나는 마당에 주제라니? 고로 주제별 모집은 폐지합니다! -라는 것은 농담이고 일단 여러분들의 기발한 아이디어를 죽이지 않기 위해 주제는 잠시 동안 정하지 않겠습니다. 물론 아이디어의 부재라고 생각될 땐 다시 주제를 정하죠. 아! 그리고 제목을 써주시지 않으면 그냥 제목없이 나갑니다. 굳이 쓰고 싶지 않으시다면 그것도 상관없습니다. 뽑는 기준도 달라집니다. 어떻게 달라지는지는 다음 호에서-. 다음 호 마감은 1월 17일까집니다.

• 보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경 빌딩 5층 (우) 121-160
게임파워 아트갤러리 新 담당자 앞

POWER 게시판

1월호 초음속 퀴즈 정답

모션 캡쳐

파워맨을 찾아라 정답자 발표

새해에도 어김없이 파워맨이 숨어있습니다!

1월호 정답

P96 '레인보우 캐슬위에 별이보인다' 사진에 마리오와 루이지 사이!

기간 내에 도착한 엽서를 다 뽑아도 6장 뿐이군요. 그래도 점수는 변함없이 나갑니다.

초음속 퀴즈

젤다의 전설 -시간의 오카리나- 에 도입된 무수한 폴리곤 집합체의 매끈한 곡면을 표현하는 기술의 명칭은?

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층
월간 게임파워 「초음속 퀴즈」 담당자 앞
마감: 1998년 1월 20일
당첨자 발표: 게임파워 99년 3월호 게시판

챔프점수 상품

1등
드림캐스트 1대

3등
현대컴보이64 1대

5-50등
한글판 SS 소프트
「알버트 오딧세이 외전」, 「엘하자드」, 「임팩트 레이싱」 세가지 중 택일

96-100등
휴대용 테트리스 1개씩

2등

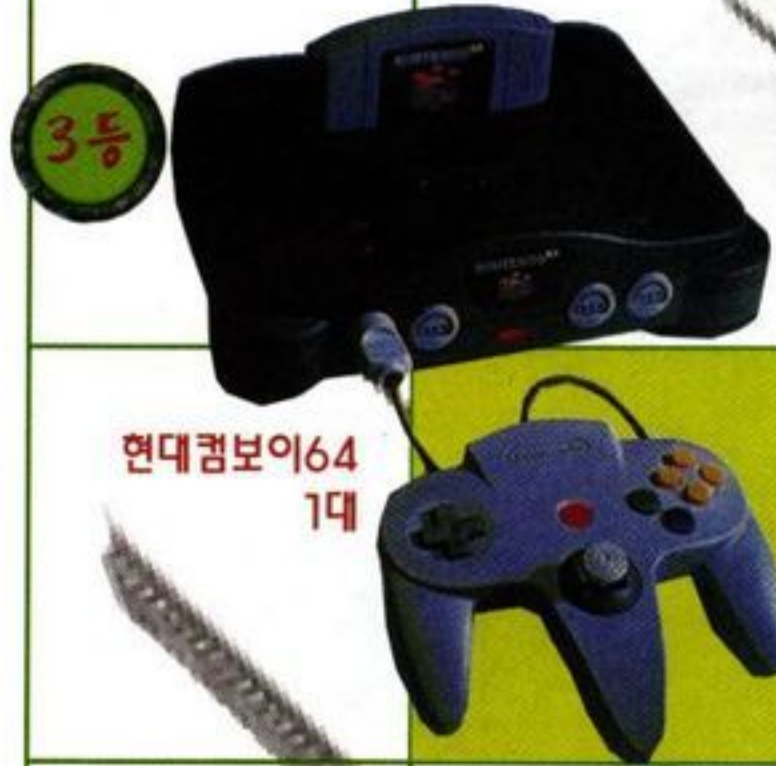
플레이스테이션 1대

4등

미니겜보이 1대

51-55등

게임파워 6개월
정기구독권 1장씩

56-95등

최고급 면 T셔츠 1벌씩

POWER 앙케이트

이번호부터 네모네모로직 BONUS 특급이 파워 앙케이트 코너로 새단장을 했습니다. 앞으로는 게임파워만의 독특한 어쩌면은 엉뚱한 앙케이트 조사로 매달 그 결과도 발표할 생각입니다. 물론 전 과 마찬가지로 네모네모로직과 파워점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 파워 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 파워점수 1000점을 드리는 것도 변함없습니다. 아! 이번 파워 티켓은 98년 12월호부터 99년 11월호까지입니다.

앙케이트

이번 호부터 네모네모로직이 없어지고, 새로이 테마별 앙케이트 코너를 마련했습니다. 이번 호에는 새해를 맞아 그와 관련된 질문을 해보죠. 정답은 애독자 엽서를 이용해 주세요.

● **질문 1**
1999년 새해 수입(세뱃돈)은 얼마나 되는가?

● **질문 2**
세뱃돈으로 가장 사고 싶은 소프트는?

● **질문 3**
설날에도 어김없이 게임을 하는가?

● **질문 4**
친척 동생이 게임기에 눈독들일 땐 어떻게 하나?

● **질문 5**
설날 온 가족이 모여 즐길 수 있는 게임은?

● **질문 6**
올해 반드시 나와야 할 소프트는?
(발매 예정이거나 후속작이 나올 것이 너무나도 뻔한 게임은 제외)

♥ 지난호 답

♥ 앙케이트에 답해주시는 분 중 성의껏 대답해주신 10명을 선정해 5명은 네모네모로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 파워점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 월간 게임파워 [게시판] 담당자 앞

지난호 당첨자

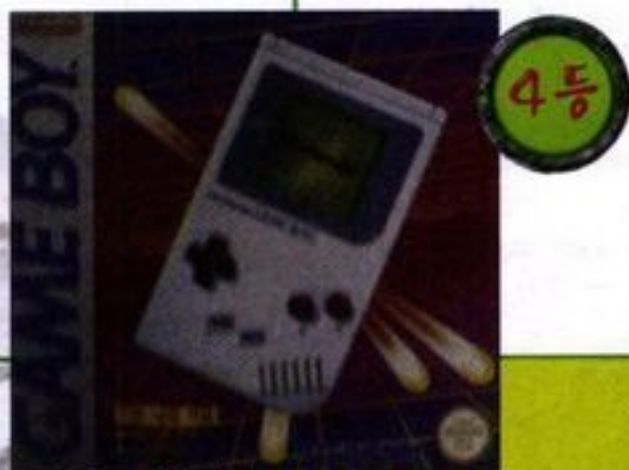
이상 5명에게는 「네모네모 로직」단행본을 드리겠습니다.

이상 5명에게는 파워점수 500점씩 드리겠습니다..

게임파워 필자 모집

'게임파워에서는' 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(DC, SS, PS, N64), 아케이드입니다. 게임 경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상이어야 하며, 취재팀 이재덕 (02)3142-6845에게 연락 주세요.

담당자의 한마디

● 안녕하세요. Mowild 님의 뒤를 이어 아트 갤러리와 게시판을 담당하게된 새로운 담당입니다. 99년이 밝았습니다. 새해 복 많이 받으시구요, 98년은 어땠는지 모르겠지만 올해는 여러분 모두 원하시는 일들을 꼭 이루시기 바랍니다. 담당자가 바뀌었지만 그래도 꾸준히 많은 엽서 보내 주시고 새해에도 게임 파워 많이 사랑해 주시기 바랍니다. 자! 모두들 힘내서 99년 화이팅입니다!!

장르: 온라인 머그 RPG
제작사: 태울
시스템 최소사양: 윈도우 95 이상 필수/ 모뎀 28800이상/ 다이렉트X 필수
게임방법:
ATDT 01410, 01411 접속 후 CHAMP 입력

영웅문 英雄門

중원의 광활한 대지! 내가 바로 무림지존이다...!

하드코어 액션과 소프트한 스토리의 일품!

영웅문의 가장 큰 장점은 일반 텍스트 MUD게임과 달리 800 x 600의 고해상도의 화려한 그래픽과 3D 모델링 된 캐릭터, 그리고 멋진 사운드에 있다. 액션 장면에서 가장 중요한 부분은 역시 그래픽!

깔끔하고 상상 속에서나 볼 수 있었던 무림 세계를 그대로 옮겨 놓은 듯한 그래픽과 사운드... 이것에 이 게임의 최고, 최대 매력 포인트이다.

ATDT0 1410 Champ 입력

ATDT0 1410 Champ 입력

ATDT0 1410 Champ 입력

ATDT0 1410 Champ 입력

방대한 Map, 그리고 무기와 무공

영웅문에는 총 52개의 넓은 맵에 잡화점, 대장간, 책방, 수련장, 등과 같이 다양한 건물들과 칼, 도끼, 창, 절곤, 철퇴 등 5가지 종류의 270여개나 되는 무기체계와 권법, 검법, 도법, 내공수련무공 등을 포함한 7종류의 약 300 여개의 무공체계들로 구성되어 있다. 일반 피씨게임에서도 흔히 볼 수 없는 뛰어난 액션관과 파워액션이 게임 속 그득히 들어 있다.

ATDT0 1410 Champ 입력

초등학생도 인터넷에 접속할 수 있다

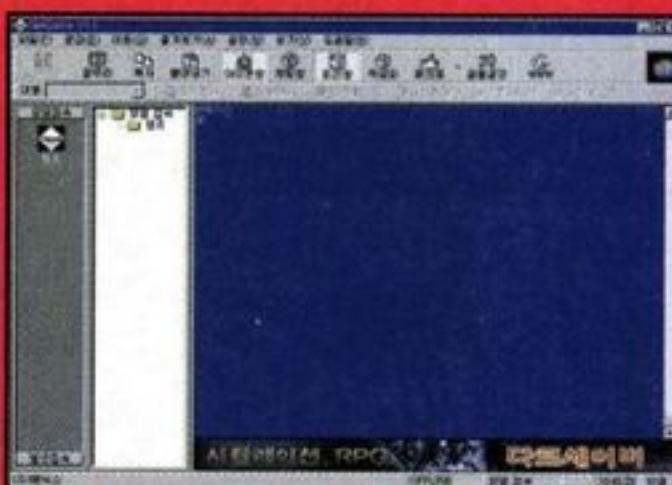
초등학생도 인터넷에 접속할 수 있다! 모뎀을 접속 할 수 있는 이야기 프로그램 처럼, 한글을 쓸 수 있는 한글처럼 단 한번의 클릭으로 누구나 쉽게 인터넷에 들어갈 수 있습니다. 단 한번 클릭으로 진짜... 인터넷 항해가 가능합니다!

누구나 쉽게 들어갈 수 있는 인터넷 항해 방법

1. PC 파워진 부록 CD 안의 원클릭 디렉토리 안의 게이머를 인스톨 한다.
2. gamer를 클릭하면 된다
3. 인터넷을 클릭

★ 영웅문을 쉽게 즐길 수 있는 방법 ★

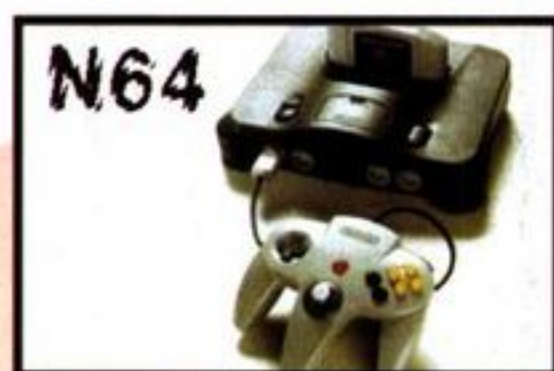
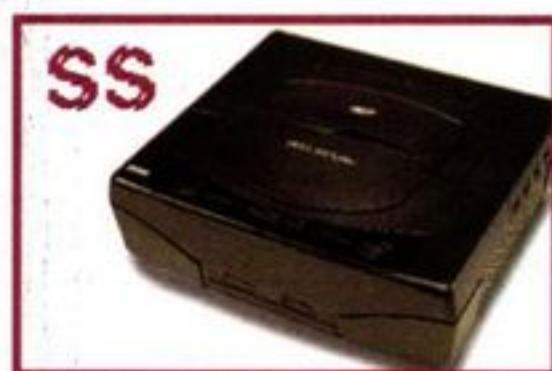
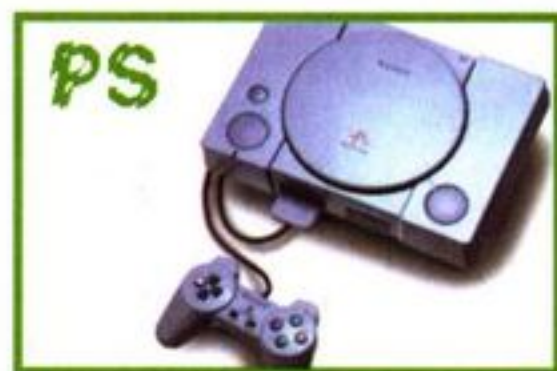
1. 먼저 PC 파워진 CD MUGGAME 디렉토리 hero 안 herochamp 를 인스톨한다

2. 새로생긴 NETgame 아이콘을 클릭한다

3. NETgame 안의 챔프를 클릭한다

4. 영웅문을 클릭하면 바로 영웅문이 실행된다

최신 게임기 고장 수리 선두주자!

전문수리실

PS DC SS N64

- 어떤 고장이라도 문의! 100% 수리보장
- 각 기종 CD ROM 게임기렌즈
- DC, PS, SS 100~220V 프리볼트 스위칭 파워 확보
- 각 기종 게임기 수리 부품 보유

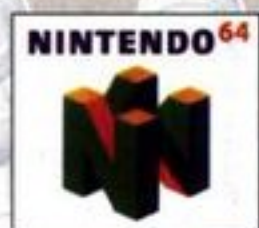
특(1)

피카소 수리실
서울시 용산구 나진상가 13동 2층 02) 713-5853 이근식

테크노마트 게임 수리실
서울시 광진구 구의동 546-4 테크노마트 8층 02) 3424-8589 김홍식

PlayStation Dreamcast

게임파워

NINTENDO64

게임사업 개·폐업 전문점

- 개업시 시장성, 경쟁력, 향후 비젼을 확실하게 제시
- 최신 신제품 신속지원
- 타 업체와 비교후 결정하세요

통신판매코너

전문 취급 품목/
드림캐스트, PS, SS, 닌텐도64 그외 다양한 기기
- 소프트웨어: 전품목 취급중
- 소모품: 각종 스틱, 패드류, 메모리카드 액플외…

통신계좌번호

국민은행	072-21-0766-181
농협	100104-52-206326
우체국	012831-0143266
예금주	홍성권

문의전화 02)608-6549 02)608-4181

게임소매가격과 중고가격 구입판매

☎ (02) 700-3445

구입, 판매, 교환은 자동화 시스템에 등록하시면 연결됩니다.
▶서울, 경기도는 700- / 기타지역은 (02)700- .으로◀

고유번호	중고 게임명	고유번호	중고 게임명	고유번호	중고 게임명	고유번호	중고 게임명
1897	대운동회	1859	엔2오	1877	비질런트8	1869	킹오브파이터즈교
1872	3D 격투게임 만들기	1835	어바리번	1853	비트매니아	1845	타임크리시스
1848	건담배틀마스터 2	1812	어의견무용	1968	사가프론티어	1822	터치오브불
1825	건바이크	1906	에이스컴뱃 2	1806	사립저스티스학원	1960	테이스오브데스티니
1919	건블렛	1882	에코나이트	1927	사이	1940	테일콘체르트
1895	고스트인더셀	1814	엑스 2	1811	삼국지5	1916	토발2
1871	그란투리스모	1955	엔드섹터	1965	삼국지6	1892	톰레이더2
1847	나이트메어크리쳐스	1935	엔비에이라이브98	1950	삼파기타	1868	톰레이더3
1824	낚시천국	1911	엔비에이파워덩크스	1929	상맥스2	1844	트랙번더
1800	닌자	1887	엔시에이 99	1905	상혜	1821	파라파더랩터
1803	다운힐스노우	1863	엘레멘탈기어볼트	1881	솔디다이드	1959	파랜드스토리
1921	다이나마이트복싱	1839	엠디케이	1857	슈퍼라이브스타디움	1939	파워보트레이싱
1873	넌스넌스넌스	1816	엠엘비 99	1833	슈퍼짱콜렉션	1915	파이널판타지5
1849	댄싱블레이드	1934	와일드 9	1810	스타오션세컨드스토리	1891	파이널판타지7
1826	데드오어얼라이브	1910	윈3	1964	스토랭숭	1867	페러사이드이브
1802	도든피치	1886	원앤원	1949	스트리트보더스	1843	펀저벤딧
1943	두근두근메모리얼	1862	월드리그사커	1904	스트리트파이터 EX	1880	스틸레인
1920	듀크누큰	1838	월드컵 98	1928	스트리트파이터제로 2	1856	스파이스월드
1962	드라곤히트	1815	위닝일레븐 3	1914	지다라이어스	1832	스펙트럴포스2
1896	드래곤볼파이널	1954	위닝일레븐 3 파이널	1890	지제너레이션	1809	스피드킹
1924	디디2	1933	익사이팅버스	1866	창궁홍련대	1963	스피로
1900	디아블로	1909	적색경보	1819	천주	1948	슬레이어즈왼디
1876	라이브복싱	1885	제노기어스	1842	천지를먹다	1834	신슈퍼로봇대전
1852	레지던트이블 2	1861	제우스	1967	철권3	1858	신슈퍼로봇대전에프
1829	로스트월드	1837	제지티시	1957	쵸로큐3	1953	실호루에테미라지
1805	로키호퍼 2	1817	젤더실드스페셜	1937	쵸로큐말인	1932	실황파워풀프로야구개막판
1945	루시퍼	1898	모달검벳라이로기	1913	충붕	1908	싸이드포켓 3
1923	리베로그란데	1874	모터레이서	1889	쵸코보의 이상한 던전	1820	퍼즐보블4
1899	리브트	1850	모터레이서 2	1865	카이보이비법	1958	포에버위뜨유
1875	리얼바우트	1827	무사시전	1818	캡콤제너레이션	1942	포포로그
1851	매직더개더링	1903	미라클점퍼스	1841	케이1리벤져	1918	프로레슬링
1828	메드에빌	1879	미쯔메테나이트	1956	쿨보더스2	1894	프론트미션얼터네티브
1804	메탈기어	1855	바이오헤저드 2	1936	쿨보더스3	1870	프린세스메이커
1944	모두의 골프	1831	바이오헤저드	1912	크라임크러	1846	피파99
1922	모탈컴뱃 4	1808	뱀파이어세이버 EX	1888	크래쉬밴디굿2	1823	필소머
1884	생계의	1947	버스트어무브	1864	크래쉬밴디굿3	1961	헤라클레이스어드벤처
1860	센터포스 5	1902	범버맨 판타지레이스	1938	클레어맨 2	1941	화상이야기
1836	씨버즈퓌싱 2	1926	범버맨워즈	1893	킹오브파이터즈 97	1917	히트오버다크니스
1813	아랑전설스페셜	1878	보란데수요				
1966	아머드코어	1854	봉신연의				
1951	아이한더	1830	부시도블레이드 2				
1931	아크더래드 2	1807	블라스터				
1907	악마성드라큐라	1946	블러드로어				
1883	알타입	1925	블레이즈엔블레이드버스터스				
1930	에니그마	1901	블루				

번호	내용
0000	자동화 시스템(구입, 판매, 교환)
3000	퀴즈(동급생2, 대운동회, 삼국지6, 스타크래프트 브르드워)
6000	동급생 2 공략집
8000	삼국지 6 공략집

게임기 신품, 중고 교환 및 업그레이드와 A/S 전문

고유번호	게임기명	고유번호	게임기명	고유번호	게임기명	고유번호	게임기명
1985	플레이스테이션	1987	드림캐스트	1989	슈퍼컴보이	1991	패밀리 게임기
1986	세가새턴	1988	닌텐도 64	1990	네오지오		

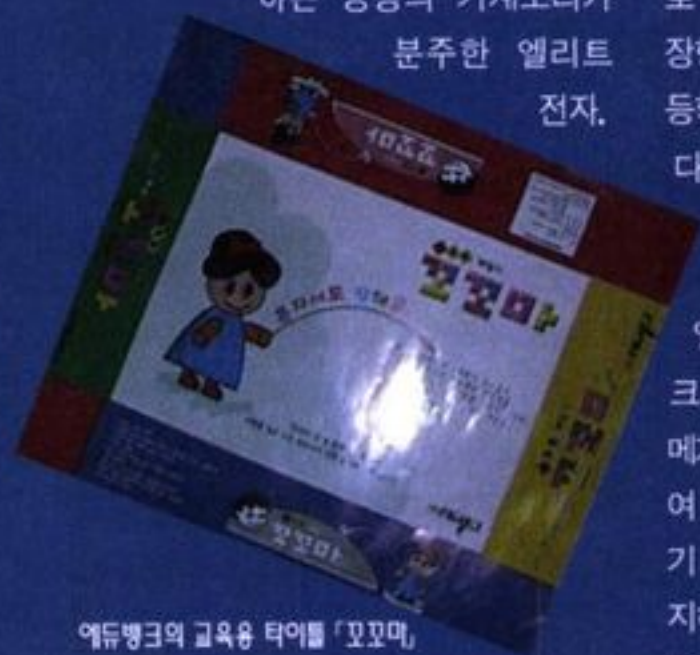
게임 구입 · 판매 · 교환은 자동화 시스템에 녹음하시고 3일후 회원번호를 눌러 청취하시면 원하는 게임이 있으니 등록바랍니다

Interview

국산 게임기 개발의 선두주자 엘리트전자 나호선 사장

최근 국산 게임기 개발의 가능성에 대한 의견이 분분한 가운데, 10여 개의 게임기 제작사 중 가장 선두에서 국산 게임기 개발 사업을 이끌어 가고 있는 엘리트 전자의 열혈 여 사장 나호선 사장(38)을 만나, 국내 8비트 게임기 시장의 현황과 그 국산 게임기 개발의 실현 가능성에 대해 짚어보았다.

"약간의 도박성이 가미된 소프트웨어와는 달리 하드웨어 개발은 꾸준한 기술개발을 통해 안정적인 발전을 이룰 수 있는 사업이라는 점에 매력을 느껴 이 일을 계속해 왔습니다. 게임기의 핵심부품은 일제지만, 국내 실정에 맞춰 금형과 디자인을 재구성하여, 저렴한 가격으로 보급하는 즉, 제품을 '우리 것'으로 거듭나게 한다는 것이 또 하나의 매력이죠."

크리스마스 특수를 맞아 게임기를 제작하는 공장의 기계소리가 분주한 엘리트 전자.

에듀뱅크의 교육용 타이틀 「꼬꼬마」

취재 도중에도 수없이 걸려오는 전화를 받느라고 분주한 나호선 사장은 게임을 사랑하는, 게임기 하드웨어 제작을 사랑하는 여성 사장이었다.

나 사장은 10년 가까이 8비트 게임기를 제작하며 '사이버' 문화에 대한 매력과, 게임기 하드웨어 제작에 대한 매력을 느끼면서 국산게임기 개발에 대한 꿈을 키워왔다. 회사내에 자체 개발 팀을 두고 주문자상표부착생산(OEM) 제품과 자체 브랜드 「메가맨X」「슈퍼 맥가이버」 등 16여종의 게임기를 생산해 온 엘리트 전자는 년 매출액이 10억이 넘는 중견 개발사로 이들 게임기의 소프트는 80% 이상 내장형 소프트웨어로 구성되어 있으며 초등학교 3, 4학년까지 즐겨 찾는 제품이다.

현재 국내의 게임기 제작업체로는 엘리트전자, 공성전자통신(유니온), 덩크컴퓨터시스템, 유니테크, 정림전자, 메가시스템, 세계로전자, 미래전자 등 10여 곳이 넘는다. 대기업의 게임기 사업포기 이후, 국내 게임기 제작의 명목을 유지하고 있는 이들 업체들이 생산하는 게임기는 소비자 구매욕의 흐름에 따라 기술의 변화를 거듭해 왔지만, 결국 8비트 수준에 그치고 있다.

나 사장은 그 이유에 대해 "게임기 생산 능력은 8비트가 아니라 128비트라도 만들 수 있는 실력이지만, 개발에 들어가는 엄청난 개발비와 가격 상승에 따른 마진률, 소프트웨어 부재가 원인"이라고 지적하고 "한국가정용게임기협회를 통해 국가적인 차원의 지원을 촉구할 것"이라고 설명했다.

CPU와 같은 핵심부품을 국가가 제공하는 것도 중요하지만 여기에 가장 명확한 해답을 제시할 수 있는 건 '소프트'다. 게임시장은 '소프트웨어'에 의해 지배되기 때문이다. 엘리트전자에서 최근 이 소프트웨어의 국산화 가능성을 제시한 「꼬꼬마」라는 소프트를 지난 12월 12일 COEX에서 첫선을 보였다. 에듀뱅크라는 지방 개발사의 교육용 타이틀을 8비트 환경에서 구동할 수 있도록 한 것이다.

엘리트전자에서 생산중인 최신 게임기 「메가맨X」,「슈퍼 맥가이버」

「꼬꼬마」라는 타이틀의 이 소프트는 저연령층에서 교육용으로 사용할 수 있도록 한 작품으로 1987년 대우전자 「제믹스」나 1994년 LG전자 3DO 얼라이브가 보여준 「극초호권」, 「아마게돈」 등 국산 게임기·소프트의 꿈을 다시 한 번 이룰 수 있는 계기가 될 것으로 기대된다.

"일할 땐 하드웨어 적인 여 사장, 그러나 마음만은 소프트한 여성이랍니다!!"

News 국내 뉴스

1999년, 남코와 소니의 한국 폭격이 시작된다!!

지난 12월 국내 게임관련 쇼와 관련, 한국을 방문한 일본 남코의 고위관계자가 올 상반기 중 남코가 국내에 진출하는 것이 확실시되고 있으며, 이어 소니의 한국진출 가능성도 상당히 크다고 밝혀 비디오게임시장에 불어닥칠 큰 파장이 예상된다.

이 관계자에 따르면 남코가 지금까지 한국을 대상으로 한국법인을 세우기 위한 활발한 물 및 접촉을 벌여왔으며 최근 시장성을 타진한 결과, 한국진출을 결정하게된 것이라고 하고, 진출의 형태는 세가와 같은 게임장의 형태이며 시기는 올해 중반경이 될 것이라고 한다. 한편 아케이드 게임과 관해서는 남코와 세가를 제외하고는 한국진출을 꿈꿀만한 업체가 없다는 것이 그의 설명이다.

이 관계자는 또 '남코 이외에 한국진출을 계획하고 있는 업체가 없나'는 질문에 "가정용 게임기 업체로는 '소니 엔터테인먼트사'가 막대한 자본을 바탕으로 올해 중으로 플레이 스테이션의 하드웨어 유통을 위한 한국진출이 확정적인 것으로 안다"고 밝히고, "유통은 소니코리아라는 독립법인보다 소니뮤직코리아를 통한 유통이 확실시된다"고 덧붙였다.

이 관계자는 이어 현재 남코가 「철권 3」, 「소울 칼리버」 등 자사 타이틀을 이용한 각종 캐릭터 사업을 진행중이라고 밝혔다. 이에 대해 그는 머그컵에서 키 홀더, 비치볼에 이르기까지 다양한 형태의 캐릭터 상품을 구비, 한국 업체와 계약을 추진중이며 앞으로 더욱 활발한 사업을 펼쳐나갈 것이라고 강조했다.

국산 아케이드 게임, '히든캐치' 경진대회

(주)이오리스는 지난 12월 26일 테크노마트 1층 프라임 홀에서 자사 제품 「히든 캐치」게임경진 대회를 열었다.

「'98 서울 국제컴퓨터문화축제」의 부대행사로 마련된 이 대회는 순수 국산 아케이드 게임을 소재로 한 게임대회였다는 점에서 큰 의미를 가졌으며, 참가자들로부터도 좋은 평을 받았다. 한편 이 대회에는 서울을 비롯, 부산, 광주, 원주, 청주 등, 각 지역에서 예선을 거쳐 올라온 60여명의 참가자들이 치열한 경합을 벌였고, 참가자의 연령과 구성에 따라 초등부, 중·고등부, 일반부, 혼성팀으로 나뉘어 각 부문 우승자를 가려내는 방식으로 진행되었다. 총 상금액이 500만원을 넘는 이 대회에서는 각 부문별 우승자 중에서 가장 성적이 뛰어난 한 팀에는 상금 200만원의 '대상'이, 나머지 3팀에게는 각각 100만원씩의 '우수상'이 수여됐다.

테크노마트 프라임홀에 전시된 이오리스 부스

KESA, 게임산업 진흥방안 세미나 개최

지난 12월 22일 한국과학기술회관에서 한국첨단게임산업협회 주최로 「게임산업 진흥방안 및 성공사례 발표 세미나」가 개최됐다. 게임산업의 육성을 위한 법·제도 개선, 산업 인프라 및 인력 육성 방안, 기술개발 전략을 제시하고 이를 바탕으로 게임산업의 마케팅 및 다각적인 수출방안을 강구하며, 관련 업계의 성공사례에 대한 내용 발표를 목적으로 열린 이번 세미나에는 기조연설을 맡은 정호선 국회의원을 필두로 오증근 KESA 회장 등 각계 인사들이 참석했다. 이날 제 3부에 마련된 (주)유니코 전자와 (주)지오이 월드의 성공사례는 IMF로 한층 어려워진 게임업계의 나아갈 길을 제시하는 자리도 마련해 많은 참석자들의 박수갈채를 받았다.

비스코, SOFT EXPO '98에서 고에이 작품 선보여

국내 PC게임 유통사인 비스코가 지난 12월 3일에서 6일까지 COEX에서 열린 「SOFTEX-PO'98」에서 창립 20주년을 맞이하는 일본 고에이 사를 대신하여 플레이 스테이션용 게임 타이틀을 전시, 고에이의 새로운 이미지를 보여줬다. 그중 플레이 스테이션용 「데스트레가」는 '삼국무쌍' 팀이 제작한 신 감각 액션대전 게임으로, 3차원 필드를 자유자재로 이동하며, 원거리 마법공격과 근거리 직접공격이 환상적으로 어우러지는 게임. 그리고 「사파리 도쿄」는 일본 아이돌 가수 모리타카 치사토(森高千里)를 주인공으로 하여 동경 시내를 사파리 복장으로 다니면서 여러 동물들과 함께 펼치는 아기자기한 게임성이 가미된 플레이 스테이션용 음악 앨범이다. 한편, 이번 SOFTEXPO'98 전시회는 정보통신부의 소프트웨어 중장기 진흥계획의 일환으로 마련된 전문 비즈니스 쇼로 다양한 소프트웨어 업체들이 참가했으며, 그 중에는 소프트맥스, 유니코전자, 조이맥스 등 게임관련 회사의 소프트엑스포 '98 수상작도 소개됐다.

KESA, 업소용 게임관련 각종규제 완화 요청

한국첨단게임산업협회(KESA·회장 오증근)는 업소용 게임기에 부과되고 있는 특소세를 현행 30%에서 15%로 인하하거나, 완전히 폐지해 줄 것을 내용으로 하는 전자유기기구 특소세 개정관련 제안서를 최근 국회 재경위원회에 전달했다. 협회는 이와 함께 현재 오후 10시로 제한돼 있는 서울지역의 컴퓨터 게임장 영업시간을 여타 지역과의 형평성을 고려, 시간 제한을 폐지하거나 성인에 한해 24시간 출입을 허용해주는 등의 규제완화를 서울시와 국무총리실 산하 규제개혁위원회 등에 요구했다.

N64용 「악마성 드라큐라-묵시록-」 국내 정식 유통

현대용산총판은 N64용 액션게임 「악마성 드라큘라 묵시록」을 99년 2월 초 국내에 정식 발매한다고 20일 밝혔다.

현대용산총판에 따르면 이 타이틀은 올해 1월 미국에서 발매될 예정인 영문판「캐슬 베니아 64」를 「악마성 드라큘라 묵시록」으로 명칭을 바꾼 것으로, 한국고나미가 일본코나미의 협조를 받아 국내 수입을 담당하고 유통은 용산 현대총판에서 맡을 예정이라고 한다.

코나미의 전통 액션 게임 「악마성 드라큘라」 시리즈의 맥을 이을 이번 N64용 「묵시록」은 PS, SS으로 등장한 2D「악마성 드라큘라X」와는 달리 풀 폴리곤 영상으로 등장, 퇴마 액션 최고의 자리를 고수할 것으로 유저들의 기대를 모으고 있다. 이 타이틀은 또 일본판보다 먼저 발매되며, 가격은 9만원 선으로 예상하고 있다.

PS로도 로봇대전 F를 즐길 수 있다!

슈퍼로봇대전 F

제작사: 반프레스토, 윙키 소프트
장르: S·RPG
발매일: 12월 10일
발매가: 6,800엔

평가
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

새턴의 '킬러' 소프트였던 「로봇대전 F」가 드디어 플스 유저들도 즐길 수 있게 됐다. 이식작이면 뭔가 변화가 있어야겠지만 PS판 「로봇대전 F」는 거의 모든 부분에서 변화 없이 원작 그대로를 이식했다. 이러한 부분은 반프레스토의 '우려먹기'식의 상술로도 보여지지만 이 작품의 게임성은 모두가 인정하는 부분이다. 파워에서는 리얼, 수퍼계 시나리오를 망라한 총 공략을 감행했다.

새턴판과는 이것이 다르다!

1. 사운드 어레인지
새턴판에 비해 모든 사운드가 어레인지 됐다. 대체적으로 부드러워졌으며 좀더 나아진 곡도 있지만 퀄리티가 떨어진 곡도 많다 (특히 아므로의 테마 변경).

2. 폴리곤 사용
변화라고 하기에는 미약하지만 인터미션 시 폴리곤을 사용했다.

3. 새로운 오프닝
기본적인 시스템을 새턴판 완결편을 이식해 서인지 오프닝이 나온다.

타이탄도 나온다

게임의 기본 진행

1. 시나리오 인터미션
게임의 전반적인 스토리가 캐릭터들의 대화로 진행됨.

2. 유닛 선택
전투에 나갈 유닛 선택.

3. 전투
맵 상에서 전투를 벌임.

4. 시나리오 에필로그
인터미션과 동일한 역할.

5. 인터미션
시나리오를 세이브하고 장비와 유닛의 개조, 강화 파츠를 부착

시스템 체크

유닛의 데이터

유닛의 데이터

번호	데이터	설명
1	기체의 사이즈	LL부터 S까지 있는데 기체의 사이즈가 클수록 적에게 더 잘 맞는다
2	타입	기체가 이동 가능한 타입, 즉 비행능력을 표시
3	이동력	1회 이동으로 갈 수 있는 헥사 수
4	운동성	유닛의 명중률과 회피율에 영향을 주는 요소
5	장갑	유닛의 방어력을 표시
6	한계	파일럿이 반응 능력에 어디까지 대응할 수 있는 가를 표시(캐릭터의 명중과 회피에 빨간 색이 들어오면 한계 반응을 넘어섰다는 표시)
7	지형 적응	각 지형에 대한 적응 정도를 나타낸다. 공격력과 방어력에 영향을 주는 요소

유닛의 특수능력

번호	특수능력	설명
1	빔 코팅 (ビーム コテイング)	빔 계열 무기의 대미지를 1,200까지 무효화시킴. 단, 1,200이 넘는 대미지는 (대미지-1200)으로 계산됨. 주로 엘가임 계열의 기체에 있음
2	오라 배리어 (オーラバリア)	오라 배틀러 계열의 기체들이 가지고 있음. 3,000가지의 빔 공격 무효. 단, 3,000 이상시에는 전부 대미지를 받음
3	AT필드 (AT フィールド)	에반게리온의 특수 능력 4,000까지의 모든 대미지를 무효화시킴
4	분신(分身), 게타비전(ゲータ ビージョン)	기력이 130 이상일 경우 50%의 확률로 적의 공격을 피함

파일럿 데이터

번호	데이터	설명
1	기력	공격력 방어력에 영향을 주는 요소, 특수 무기를 사용하는 조건이 되기도 함. 이 기력은 아래와 같이 변함

적 유닛을 물리칠 때	자신은 기력+4, 전 아군 기력+1
기합이나 격려 사용할 때	+10
적에게 맞았을 때	+1
보급이나 탈력을 받을 때, 전함에 탑재시	-10
아군 유닛이 파괴되었을 때	성격에 따라 달라짐
초강기(超强氣)	+2
강기(强氣)	+1
보통	+0
약기(弱氣)	-1

번호	데이터	설명
2	NEXT	다음 레벨까지 필요한 경험치
3	격투	격투 무기를 사용할 때의 공격력(무기 화면에 주먹으로 표시된 것). *공격력은(무기공격력)×(파일럿의 공격력/100)×(기력/100)으로 계산. 단, 지형 적응이 한 단계 내려가면 25% 감축됨
4	사격	사격무기 사용할 때의 공격력(무기 화면에 총구로 표시된 것)
5	회피	회피율에 영향을 줌
6	명중	명중률에 영향을 줌
7	반응	방어력에 영향. 동시에 200이 넘으면 2회 이동 가능
8	기량	크리티컬율에 영향을 줌 크리티컬은 1.5배의 대미지
9	특수 기능	파일럿이 가지는 특수 능력

1)뉴 타입(ニュータイプ), 강화인간(强化人間)

뉴 타입 전용 무기를 쓸 수 있고 명중과 회피에 영향 레벨이 9단계가 있으며 레벨이 오를수록 뉴 타입 보너스 수치도 올라감

2)성전사(聖戰士)

오라베기(オーラ切り)나 하이퍼 오라베기(ハイパーオーラ切り)를 사용할 수 있는 능력. 회피율과 하이퍼 오라베기의 공격력에 보너스 수치를 줌

3)실드 방어(シールド防禦)

실드를 이용하여 대미지를 1/2로 줄임. 다만 이 능력이 발휘되기 위해서는 파일럿이 탑승한 유닛에 실드가 장착되어야 있어야 함. 아군이 사 용하면 좋지만 적이 쓸 때는 짜증나는 요소

4)베어내기(切り拂い)

빔 사벨이나 기타 검 등을 사용하여 실탄이나 육탄공격 등을 베어내어 피해를 0으로 만듦. 역시 적이 쓰면 짜증남

5)저력(底力)

유닛의 HP가 일정 이하가 되었을 때(1/8) 크리티컬 확률이 50% 상승명중률과 회피율도 10프로 상승.

파일럿 데이터

에반게리온의 특수기능

1. 케이블의 길이에 따른 이동의 제한 : 케이블의 전원부(건물이나 전함)에서 10칸 이상 떨어지지 못함.
2. 절단(切斷) : 전선을 끊고 1턴 당 50의 EN소모. 절단 후 다시 빌딩이나 전함에 들어가면 케이블이 다시 생김. EN이 0이 되면 전투 불능.
3. 싱크로율(シンクロ率) : 에바계 파일럿에게만 존재하는 수치임. 에바의 모든 능력치에 영향을 줌 레벨과 기력에 관계함.

정신 커맨드 소개

게임을 진행하는데 있어 필수적인 요소인 정신 커맨드. 단, 전투 종료 시에는 남은 정신 커맨드×2의 경험치를 받게 되니 남용은 금물이다. 단, 완결편에만 나오는 정신 커맨드는 생략한다(못 배우기 때문. 특히 기적이나 부활 등의 커맨드).

커맨드명	소비	설명
필중(必中)	25	1턴간 명중률이 100%가 됨. 슈퍼로봇의 필수 정신 커맨드
근성(根性)	20	자신의 HP를 30% 회복
탈력(脫力)	50	지정한 유닛의 기력을 10 내림
신뢰(信頼)	30	지정한 유닛의 HP를 30% 회복
열혈(熱血)	40	2배의 대미지를 줌. 1회용. 크리티컬과 별개의 개념으로 열혈+크리티컬도 가능
혼(魂)	60	3배의 대미지를 줌. 역시 크리티컬과는 별개의 개념
몸숨기(隠れ身)	60	1턴간 적의 공격을 받지 않음.
철벽(鉄壁)	30	1턴간 방어력이 2배로 상승.
행운(幸運)	45	1회 공격 때 적 파괴시 얻는 돈이 2배로 나옴
도근성(ド根性)	40	자신의 HP를 완전 회복
기합(氣合)	40	자신의 기력을 10 올림
가속(加速)	10	자신의 이동력을 3올림
정찰(偵察)	1	상대의 상태를 조사
대신 맞기(みがわり)	35	지정한 유닛에게 가해지는 공격을 대신 받음
노력(努力)	20	1회 경험치를 2배로 줌
집중(集中)	15	1턴간 명중과 회피를 30프로 올림
번뜩임(ひらめき)	15	1번 적의 공격을 100프로로 피함. 필중에 우선
자폭(自爆)	1	자폭하여 인접한 유닛(아군 포함)에게 자신의 HP만큼 대미지를 줌
격려(激励)	70	지정한 아군 유닛의 기력을 10 올림
혼란(かく亂)	70	1턴간 적의 명중률이 1/2이 됨
힘조절(てかげん)	10	자신보다 기량이 낮은 적을 공격시 HP를 10만 남겨 놓음. 낮은 레벨 캐릭터 육성에 쓰임
재기동(再動)	90	행동이 끝난 인접 유닛을 다시 움직이게 함
우정(友情)	70	아군 전원의 HP를 1/2 회복함
사랑(愛)	90	아군 전원의 HP를 완전 회복함
도발(挑發)	35	지정한 유닛이 자신만을 공격하게 됨. 덤으로 적의 명중과 회피가 50% 하락
각성(覺醒)	50	2회 이동 가능
보급(補給)	65	지정한 유닛의 탄과 에너지를 전부 회복
꿈(夢)	90	다른 유닛의 정신 커맨드를 SP×2 배로 소비해서 쓴다.
기적(奇蹟)	60	기합×3, 필중, 혼, 번뜩임, 행운, 노력의 커맨드를 동시에 발동킨다. 참 화우와 포우, 그리고 노리코가 가지고 있다.

강화 파츠 일람

파츠	설명
부스터(ブースター)	이동력+1
메가 부스터(メガブースター)	이동력+2
마그넷 코팅(マグネットコーティング)	한계 반응+20, 운동성+5
바이오 센서(バイオセンサー)	한계 반응+15, 운동성+10
사이코 프레임(サイコフレーム)	한계 반응+30, 운동성+15
아포지 모터(アポジモーター)	이동력+1, 운동성+5
파티마(ファティマ)	이동력+2, 한계 반응+30, 운동성+20
쵸밤아머 (チョバムアーマー)	최대 HP+500, 장갑+150
하이브리드 아머(ハイブリットアーマ)	최대 HP 800, 장갑+200
미노프스키 크래프트 (ミノフスキークラフト)	공중 적응이 A로 됨, 유닛이 하늘을 남
고성능 레이더(高性能レーダ)	MAP병기, 사정 1의 무기 이외의 최대 사정+1
프로페런트 탱크(S)	HP 회복
리페어 킷(S)	에너지 회복

주인공 캐릭터 만들기

게임을 시작하면 주인공을 작성하게 되는데 여기서 가장 중요한 것은 슈퍼계와 리얼계의 선택이다. 슈퍼계냐 리얼계냐에 따라 주인공의 정신 커맨드가 달라지고 시나리오의 변화와 함께 습득하는 기체도 달라지게 된다. 난이도 또한 영향이 있어 슈퍼계열보다는 리얼계열이 조금 더 높다(슈퍼계열은 적도 약한 편이고 좋은 기체가 빨리 나온다). 그리고 캐릭터의 얼굴과 성별을 선택할 수 있다. 얼굴은 남자 8명, 여자 8명이 구비되어 있으므로 마음에 드는 것을 선택하자. 그리고 성격도 작성할 수 있다. 진실하고 착하고 열혈적(まじめでやさしい熱血漢), 이론가이지만 이성을 좋아함(理論家だけど異性好き), 좀 이상한 성격(ちょっとへんな性格), 차갑고 냉소적임(クールでヒル)의 4가지 성격이 있다. 이 성격에 따라 주인공의 대사가 달라지게 된다.

만들자, 만들어!

캐릭터 육성 가이드

■ 주인공 (슈퍼계)
역시 주인공답게 능력치가 좋다. 기체도 좋은 편이므로 많은 활약을 하게 될 것이다. 게다가 SP도 엄청나게 많다.
특수 능력 : 저력, 잘라내기
열혈 1 필중 4 행운 7 섬광 13 기합 19 혼 40

■ 주인공 (리얼계)
이 녀석 역시 마찬가지로 좋다. 단, 집중이 있었으면 좋을 것이다.
특수 능력 : 실드 방어, 잘라내기, 뉴 타입
노력 1 섬광 3 가속 6 열혈 11 행운 13 혼 40

■ 서브 주인공 (슈퍼계)
특수 능력 : 저력, 잘라내기
열혈 7 필중 11 섬광 16 기합 21 신뢰 25 혼 40

■ 주인공 (리얼계)
서브 주인공은 주인공과 마찬가지로 SP가 많고 능력치도 좋은 편이다.
특수 능력 : 뉴 타입, 실드 방어, 잘라내기
열혈 7 섬광 16 신뢰 20 격려 27 재동 38 혼 40

▶ 브라이트 노아
아가마의 함장이자 론드벨의 대장. 가속이 쓸만하다. 전투보다는 지휘가 더 어울리는 캐릭터.

근성 1 가속 14 행운 18 신뢰 22 필중 25 사랑 36

▶ 아므로 레이
말이 필요 없는 최강 능력치의 캐릭터. 무적의 명중, 회피, 강력한 사격과 심심하면 나오는 크리티컬…. 안 키우고 싶어도 키우게 된다. 리가지를 타게 되는데 원거리 무기와 운동성을 주로 개조해 두자.

특수 능력 : 뉴 타입, 실드 방어, 베어내기

섬광 1 열혈 4 봐주기 6 집중 9 가속 16 혼 28

▶ 카미유 비단
아므로와 필적하는 초강력 캐릭터. 제타건담은 공격력이 아주 우수한 좋은 기체이다. 운동성과 하이 메가런쳐를 개조하자.

특수 기능 : 실드 방어, 베어내기, 뉴 타입

열혈 1 근성 4 섬광 5 집중 6 각성 22 혼 29

▶ 크와트로 바지나
능력치는 엄청나지만 마지막 화에 나오므로 논할 가치는….
완결편에서 대 활약을 할 캐릭터.

특수 기능 : 실드 방어, 베어내기, 뉴 타입

가속 1 열혈 3 섬광 5 집중 7 각성 22 혼 30

▶ 쥬도 아시타
능력치는 아주 좋다. 단, 기체가 안 받쳐주는 것이….
흠, ZZ가 빨리 나왔으면….

특수 기능 : 실드 방어, 잘라내기, 뉴 타입

도근성 1 열혈 4 섬광 6 행운 9 각성 23 혼 30

▶ 코우 우라키
약하다. 이 녀석이 주인공인 만화도 있는데…
G디펜서의 보조캐릭터로 쓰면 좋다. 정신기들은 쓸만하다.

특수능력 : 실드방어, 잘라내기

가속 1 열혈 10 노력 12 섬광 14 각성 22 혼 42

▶ 나가렛 류마
게타의 메인 파일럿. 공격력이 엄청나다. 게다가 게타는 대 보스 전용으로는 최고의 기체. 정신 커맨드도 좋다. 게타는 주로 보스전에 쓰이니 만큼 무기와 EN을 개조해 두자.

특수 능력 :저력

근성 1 노력 4 열혈 7 필중 10 우정 31 사랑 39

▶ 진 하야토
게타 2도 지상에선 강력한 전력이 된다. 특히 하야토의 명중·회피율이 상당하므로 아주 좋다. 조무래기의 천적.

섬광 1 가속 3 행운 9 은신 11 각성 28 사랑 45

▶ 쿠루마 벤케이
게타 3은 지상과 바다에서 활약을 할 것이다. 대 설산 던지기는 적은 에너지 소모에 비해 막강한 파괴력을 자랑한다.

특수 능력 : 저력

도근성 1 기합 2 노력 6 철벽 18 우정 22 교란 29

▶ 카부토 코우지
마징가의 로켓펀치가 강화되어서 조무래기에겐 거의 무적을 자랑한다. 필중이 생기면 보스에게도 대적 가능. 키우자!

특수 기능 : 저력

도근성 1 철벽 2 열혈 6 필중 13 가속 27 각성 52

▶ 유미 샤아카
보조계열의 정신기가 좋다. 보조용 캐릭터.

행운 1 신뢰 6 섬광 12 필중 15 열혈 23 격려 34

▶ 보스
자폭과 탈력을 잘 써먹자. 전투 보조계로는 아주 좋다.

도근성 1 자폭 1 탈력 5 우정 14 열혈 17 도발 20

▶ 아오이 효마
비교적 초반에 정신 커맨드가 완성된다. 주로 열혈을 쓰자. 컴바트라는 장갑과 무기를 우선적으로 개조하자.

특수 능력 : 베어내기, 저력

도근성 1 도발 9 열혈 12 필중 14 우정 27 각성 30

▶ 키타키리 쿄스케
컴바트라의 보조 파일럿. 보조계열의 정신을 쓰자.

정찰 1 집중 4 노력 8 근성 12 신뢰 21 교란 31

▶ 나나와 쥬우죠
번뜩임과 필중이 메인.

필중 1 섬광 7 집중 15 가속 16 도발 19 봐주기 24

▶ 난바치 치즈루
행운을 담당하지. 그런데 목소리가….

섬광 9 신뢰 18 행운 19 봐주기 23 사랑 37 보급 49

PLAY STATION

▶ 니시카와 다이사크

기합에 전념하자!

도근성 1 노력 6 기합 9 철벽 15 열혈 17 필중 19

▶ 이노 아바브

능력치와 태울 기체가 그다지 좋지 않으므로 그다지…,

특수 능력 : 잘라내기, 뉴타입, 실드방어

신뢰 9 집중 14 우정 16 격려 24 은신 30 보급 42

▶ 에마 신

역시 낮은 능력치 때문에 함대대기 신세가…,

노력 1 집중 9 섬광 15 열혈 17 사랑 38 격려 42

▶ 엘 비안노

여성 캐릭터 치곤 좋은 능력을 가지고 있다. 키워도 손해는 안 본다.

특수 기능 : 실드방어, 잘라내기, 뉴타입

정찰 1 섬광 9 신뢰 12 열혈18 사랑 29 격려 30

▶ 비챠 오레그

능력치는 꽤 좋은 편. 그러나 마땅한 기체가 없다.

특수 능력 : 뉴타입, 실드방어, 베어내기

섬광 9 열혈 10 도발 17 우정 27 사랑 33 혼 38

▶ 루 루카

쥬도의 애인(?). 능력치는 좋은 편이므로 잘 키워 보자.

특수 능력 : 실드방어, 베어내기, 뉴타입

정찰 1 섬광 9 열혈 10 행운 19 교란 22 혼 38

▶ 몬도 아가케

능력치가 낮아서 키우기 힘들다. 함대대기.

특수 능력 : 뉴타입, 실드방어, 베어내기

정찰 1 가속 4 섬광 7 열혈 10 교란 25 사랑 32

▶ 크리스티나 맥켄지

전반부는 무리. 완결편에서 활약할지도…,

특수 능력 : 실드방어, 베어내기

노력 3 집중 9 섬광 12 사랑 38 부활 42 꿈 54

▶ 버나드 와이즈맨

도근성+자폭의 콤보(?) 격투 능력도 조금 좋다.

특수 능력 : 베어내기, 실드방어

자폭 1 도근성 5 노력 6 가속 7 열혈 11 섬광 13

▶ 가츠 코바야시

능력치는 평범. 대기만성형 캐릭터.

특수 능력 : 실드방어, 베어내기, 뉴타입

섬광 4 노력 9 열혈 18 정찰 20 사랑 32 보급 48

▶ 화 유이리

정신 커맨드는 쓸만하다. 보조계열의 캐릭터.

집중 7 신뢰 9 섬광 11 행운 16 격려 33 사랑 37

▶ 쳐크 키스

버리자…,

필중 7 은신 14 섬광 15 우정 18 신뢰 23 교란 29

▶ 도몬 캇슈

최강의 격투 능력 소유자. 정신 커맨드도 쓸만한 것들로 가득! 단. 샤이닝 건담의 낮은 이동력과 원거리 공격의 취약성은 좀 문제.

특수 능력 : 베어내기

열혈 1 섬광 2 기합 15 가속 21 집중 26 사랑 48

▶ 이카리 신지

에바 3인방 중 가장 좋다. 에바는 장갑과 운동성을 같이 개조하자. 단. 원거리 무기가 형편없는 것이 문제.

특수 능력 : 잘라내기

섬광 4 집중 5 열혈 7 가속 13 각성 20 혼 32

▶ 아야나미 레이

아스카나 신지에 비해 좀 떨어진다. 방패용 캐릭터.

자폭 1 대역 1 집중 4 섬광 9 혼 34 꿈 48

▶ 소류 아스카 랑그레

열혈과 도발이 매력인 캐릭터. 역시 전반부에서는 에바가 많은 활약을 할 것이다.

도근성 1 노력 1 열혈 6 섬광 8 도발 17 혼 34

▶ 에레 한므
보조적인 캐릭터. 그래도 여왕님인데···.
신뢰 12 필중 26 사랑 28 격려 31 대역 32 재동 40

▶ 시라 라파나
정신 커맨드는 좋지만 역시나 완결편에서···.
그래도 역시 여왕님.
행운 6 신뢰 14 사랑 20 격려 23 보급 39 부활 42

▶ 쇼우 자마
최고급 캐릭터! 지상에선 거의 무적을 자랑한다. 특히 대 포세이달 전용으로 최고!! 빌바인 역시 운동성과 원거리 무기들을 개조해 주면 거의 학살에 가까운 위력을 보여준다.
특수 능력 : 베어내기, 성전사
가속 1 섬광 5 열혈 7 집중 9 기합 30 혼 39

▶ 참 화우
쇼우와 좋은 콤비를 이루는 보조 캐릭터. 격려와 행운이 좋다.
행운 1 신뢰 4 격려 18 은신 32 기합 34 기적 63

▶ 마벨 후로즌
능력치는 보통. 쇼우와의 커플 효과를 노리자
특수 능력 : 성전사, 베어내기
섬광 2 노력 8 열혈 12 사랑 24 격려 31 기합 36

▶ 다바 마이로드
집중만 있었어도 좋을 것을 능력치도 높고 요정인 리리스도 좋으므로 잘 키워 두자. 성우가 멋지다.
특수 능력 : 실드방어, 베어내기
힘조절 1 섬광 4 가속 9 열혈 14 우정 27 혼 36

▶ 리리스 화우
좋은 정신기를 많이 가지고 있다. 격려가 쓸만하다.
행운 1 신뢰 12 격려 18 사랑 22 각성 23 재동 42

▶ 환네리아 아므
좋은 정신기를 많이 가지고 있다. 격려가 쓸만하다.
특수 능력 : 실드방어, 베어내기
행운 1 신뢰 4 사랑 8 열혈 19 섬광 22 격려 39

▶ 가우 하 렛시
공격력이 높아서 키울만하다. 다바를 갈바리에 태운 후 엘가임에 타자.
특수 능력 : 실드방어, 베어내기
열혈 2 노력 5 섬광 9 사랑 15 신뢰 24 혼 46

▶ 미라우 캬오
별로다. 정찰용(?)
특수 능력 : 실드방어, 베어내기
집중 1 정찰 1 은신 6 열혈 12 우정 20 보급 48

▶ 호죠 신고
능력치도 나쁘지 않고 정신도 쓸만한 것들만 있다. 게다가 고쇼군이 전작에 비해 아주 좋아졌으므로 잘 써 보자. 고쇼군은 원거리 무기와 장갑을 개조해 두자.
특수 능력 : 베어내기
근성 1 필중 7 열혈 9 노력 15 우정 19 집중 20

▶ 레미 시마다
쓸만한 정신기들이 한자리에 모였다. 특히 탈력과 행운에 중점을 두자.
철벽 1 행운 14 집중 15 섬광 16 사랑 19 탈력 21

▶ 키리 갸그레이
기합에 전념하자.
가속 4 기합 10 도발 12 신뢰 19 은신 26 교란 31

▶ 후지와라 시노부
능력치는 둘째 치더라도 단쿠가가 아주 좋아졌다. 빵빵한 장갑에 EN 10밖에 소모하지 않으면서도 엄청난 위력을 자랑하는 단공검!! 장갑과 단공검을 메인으로 개조하자. 게다가 단쿠가 팀은 전원이 열혈과 기합을 가지고 있어 거의 살인공장이다.
도근성 1 열혈 1 기합 1 섬광 18 가속 19 도발 23

▶ 유우키 사라
샤피로의 옛 애인(나중엔 시노부로 가지만···). 필중에 전념하자.
열혈 1 기합 1 필중 19 철벽 21 사랑 31 격려 37

▶ 시키부 마사토
행운과 기합에 전념하자.
열혈 1 사랑 1 기합 1 정찰 12 행운 27 교란 35

PLAY STATION

▶ 시바 료

각성이 빨리 나오므로 잘 써 보자.

열혈 1 기합 1 봐주기 7 철벽 13 사랑 15 각성 26

▶ 잭 킹

필중을 건 택사스는 의외로 유용하다. 키우는 것이 좋을 듯.

근성 1 가속 4 필중 8 우정 17 섬광 19 열혈 22

▶ 메리 킹

보조계열로서는 아주 좋다. 나중을 위해서라도 키워 두자. 그런데 목소리가….

집중 1 정찰 1 신뢰 21 격려 29 사랑 36 보급 48

▶ 잭스 마키스

능력치는 아주 우수하지만 기체가 좀 나쁘다. 리리나의 오빠.

가속 1 필중 2 섬광 6 열혈 9 행운 11 우정 17

▶ 마사키 안도

멋지다! 능력치도 좋고 기체인 사이버스타는 최고급의 기체! 운동성과 하이퍼 밀리아를 메인으로 개조하자!

특수 능력 : 베어내기

가속 1 섬광 1 열혈 7 기합 14 행운 19 꿈 44

잠깐!! 커플효과와 캐릭터의 성격

각 캐릭터들 중에는 원작의 작품을 따라서 커플이 존재한다. 커플 때문에 상승하는 공격력은 15% 정도. 이는 둘 사이의 거리에 따라서 발동확률이 상승하게 되는데 한 칸 가까워질 때마다(둘 사이의 거리가 5칸 이내여야 함) 5%씩 확률이 상승한다. 재미있는 것은 커플뿐만 아니라 짝사랑하는 캐릭터가 가까이 있어도 그 효과가 발휘된다는 점이다. 그리고 캐릭터의 성격은 초강기, 강기, 보통, 약기의 4가지가 있는데 이는 기력에 영향을 주는 요소로 자세한 것은 기력 난을 참고하자.

■ 커플효과를 가지는 캐릭터 예

1. 코우지와 사야카
2. 사야카와 보스(짝사랑)
3. 주인공과 부주인공
6. 쇼우와 마벨
7. 엘(짝사랑)과 쥬도
8. 쥬도와 루

■ 캐릭터별 성격

1. 초강기	단쿠가팀 전원, 도몬, 아스카
2. 강 기	마사키, 에마, 렛시, 코우지, 벤케이, 류마, 하야토, 쥬도, 비챠, 암, 루, 신고, 마벨
3. 약 기	이노, 신지, 키스, 카오, 화, 몬도, 사야카, 크리스티나 맥켄지, 버나드 와이즈맨
4. 보 통	효마, 아므로, 카뮤, 레이, 엘, 브라이트, 잭, 쇼우, 다바, 에레, 사라

■ 분기표

- 피어오르는 암운 → 더 스트레인저 → 상그리라 칠드런 → 비정의 테러리스트 → 히이로와 리리나 → 사도 출현
- 대결(!?) 마징가Z 대 게타로보G → 하늘로부터의 충격 → 특훈! 대 설산 떨어뜨리기 → 포세이달의 습격 → 의문의 자객! 적은 건담!? → 사도 내습
- 에반게리온 시동
- 수전기대 출격 / 열혈! 수전기대 합류
- 남해의 사투 → 배 신 → 사도, 다시 → 대판치!! 콤비트라V 합체불가능!? → 부 상
- (고라온 선택시): 고라온 구출 → 표적은 론드=벨 → 경이의 데빌건담(리얼) → 위협받는 광자력 연구소
- 데빌건담 출현(리얼) / 데빌건담, 다시(슈퍼)
- (그란가란 선택시): 그란가란 구출(슈퍼) → 론드=벨에로의 자객 → 고라온의 위기
- (우회하지 않음): 위협받는 광자력 연구소
- (우회함): 적 포위망을 돌파하라 → 제트 스크란더 위기일발
- 넬프 습격 → 도쿠가의 야망 → 자브로 침입 (전) → 자브로 침입 (후)
- 눈을 떠라 초수기신(리얼) / 합체 초수기신 단쿠가(슈퍼)
- 미아의 결의 → 대장군 가루다의 비극
- 그 이름은 동방불패(리얼) / 유파 동방불패, 마스터-아시아 등장(슈퍼)
- DC의 음모 → 아멜레이드 탈회 (전) → 아멜레이드 탈회 (후) → 오퍼레이션, 레콘키스타 → 콜로니의 반역 → 론드=벨, 우주로 → 화평 성립
- 재회의 생크킹덤(리얼) / 하만의 그림자(슈퍼)

게임에 들어가기 전에

1. 기력에 신경을 쓰자

로봇대전에 있어서 기력은 공, 수를 좌우하는 아주 주요한 요소이다. 정신 커맨드 기합과 격려를 잘 활용하도록 하고 유닛의 기력 분배에 힘쓰자.

2. 개조는 이렇게 하자

유닛의 개조는 이 게임의 주요한 요소 중의 하나이다. 슈퍼계열의 로봇은 장갑과 필살 무기 그리고 EN을 메인으로 개조하고 리얼계열의 로봇이나 단바인, 엘가임 계열의 유닛은 운동성과 원거리 무기를 메인으로 개조하자.

3. 강화 파츠를 활용하자

각 시나리오에서 보스를 물리치면 얻게 되는 강화 파츠. 개조와 마찬가지로 슈퍼계열은 장갑을 개조하고 리얼계열은 운동성을 높이는 파츠를 장착하자.

4. 적의 복병에 주의하자

각 시나리오 중에는 적의 증원군이 나오는 시나리오가 많다. 적의 증원을 미리 대처하고 유닛을 배치해서 증원군에게 뒤통수를 얻어맞는 일이 없도록 하자. 그리고 맵 병기가 있는 적들이 많은데 조건이 되면 무조건 맵 병기를 난사하므로 여기에도 신경을 쓰자.

5. 돈과 경험치는 이렇게 모으자

적의 보스나 전함급의 유닛은 제거하면 돈을 많이 주므로 반드시 행운을 사용해서 제거하자. 그리고 정신 커맨드인 노력이 있는 캐릭터는 경험치를 2배로 얻어 레벨이 빨리 오르게 된다. 그리고 자신보다 낮은 레벨의 적을 쓰러트리면 경험치를 거의 얻지 못하므로 각 캐릭터간의 경험치 편차를 잘 조절하자.

시나리오 분석

※ 맵 이름 뒤에 S는 슈퍼로봇 계열의 맵, R은 리얼로봇 계열의 맵을 의미한다.

제 1화(S) 대결! 마징가Z VS 게타로보G

인터미션

주인공과 마징가팀은 서로의 소개와 인사를 나누게 된다. 한편 게타팀은 게타의 (구식)테스트를 위해 잠시 자리를 비운다. 그러나 이 틈을 노려 아수라 백작이 게타G를 강탈해 버린다. 이 소식을 들은 마징가팀은 게타팀을 도우러 출전한다. 게타G가 파괴되는 것을 염려하는 주인공들은 파괴를 머뭇거리지만 적의 손에 들어가느니 차라리 파괴되는 것이 낫다는 사오토메 박사의 말을 듣고 일행은 전투를 시작한다.

아이템 : 브로켄 남작- 하이브리드 아머, 아수라 백작-부스터
신유닛 : 마징가Z, 아프로디아A, 보스 로봇, 게타로봇, 게슈펜스트

전략

첫판이니 만큼 그렇게 어려운 것은 없다. 시작하면 우선 마징가로 적들을 상대하면서 아프로디아A로 치료하자. 단, 보스는 전투에 참가시키지 말자(가끔 보급만 해 주면 된다). 그리고 3턴에 게타팀이 등장하는데 우선 마징가와 게타로 기계수들을 전멸시킨 뒤 브로켄을 공격하자. 아수라가 탄 게타G를 먼저 쓰러트리면 브로켄은 아수라를 책망하며 도망가니 돈을 위해서라도 브로켄을 먼저 상대하자. 단, 아수라의 게타빔은 위력적이므로 방어를 해 두고 아프로디아가 치료를 하자. 마지막으로 글은 되도록 행운을 써서 쓰러트리자(사야까가 행운을 가지고 있다).

출격 마징가!

게타빔은 건재

에필로그 게타G의 수리에는 반년이 걸린다고 한다(으… 아수라 백작!!). 그리고 주인공과 게타팀은 인사를 나누게 된다.

제 1화(R) 피어오르는 암운

인터미션

우수한 성적으로 나이메헨을 졸업한 주인공은 론드벨에 배속되게 되고 이옥고 브라이트, 아므로와 이야기를 나누게 된다. 그리고 그때 론드벨은 DC에게 위협을 받고 있는 루나츠를 호위하라는 임무를 받고 있었다. 그리고 자미토프 중장에 의해 연방에서 디탄즈라는 치안 유지 부대가 생겼다는 소식도 듣게 된다.

전략

적들은 조무래기뿐이므로 그리 걱정할 필요는 없다. 우선 아므로로 적들의 HP를 감소시킨 후 레벨이 낮은 캐릭터들로 마무리를 시켜 레벨 업을 하자. 3턴 째에 루나츠에 들어갔던 키스와 에마가 나오게 된다. 5턴 후에 시마 일당이 등장하고 동시에 무사이 개도 등장한다. 시마는 강하므로 아므로나 게타로 상대하자. 그리고 무사이 개는 6턴에 도망치는데 돈을 많이 주므로 물리치고 싶다면 나올 지점에 주요 유닛을 대기시킨 후 해치우자. 그리고 검은 3연성은 경험치를 많이 주므로 주로 주인공이나 게타팀의 레벨을 올리도록 하자(노력을 사용).

시마는 강하지만

역시 아므로!!

아이템 : 가이아-마그네트 코팅, 오르테가-리페어 킷, 마슈-리페어 킷, 가마-탱크S, 무사이 개-프로펠런트 탱크S
신유닛 : 트라이 포스, 건담, 건담GP-01, 건담NT-1알렉스, 자크 개, 메타스, 건담MK-II, 건 캐논, 게타 로봇, 게슈펜스트

7턴 게타

3턴 이군

5턴 시마일당

에필로그 합류한 게타팀으로부터 로봇공학의 박사들이 점점 행방불명되고 있다는 정보를 접한다. 그리고 게타팀은 론드벨의 호위를 받는 형식으로 동행하게 되었다. 게타팀은 샤이닝 건담의 개발자인 카슈 박사를 찾지만 면회거절로 뜻을 이루지 못한다.

제 2화 (S)

하늘에서의 충격

인터미션

게타G의 수리를 위해 주인공의 아버지가 있는 곳으로 가는 일행. 연구소로 가던 중에 이상한 충격음이 전해진다. 운석이 떨어진 것으로 예상되지만 궤도도 이상하고 뭔가 꺼림 칙한 기분에 일행은 조사를 하러 나간다. 그러나 그곳에는 헬 박사의 기계수가 와 있다.

아이템 : DR.헬-프로페넌트 탱크 S
신 유닛 : 텍사스 맥

전략

우선 단쿠가는 분리된 상태이기 때문에 전력적으로 불안하다. 시작하자마자 전원 기합을 넣고 어그레시브 타입으로 변형하자(전투력이 대폭 상승). 그리고 마징가와 주인공을 중심으로 적들을 물리쳐나가자(단, 마징가는 이동속도가 느리므로 부스터를 달아주자). 헬 박사는 HP가 약 1/2 이하가 되면 기계수를 데리고 도망가 버리므로 우선 조무래기를 전멸시켜 돈을 번 후 공략하자. 다른 유닛이 약 9,000정도의 대미지를 입힌 후 주인공의 열혈+크리티컬을 노리면 글을 파괴시키는 것도 가능하다.

열혈남아 시노부

단쿠가팀은 어그레시브 타입으로 변하자

에필로그

운석에 있었던 거대 로봇은 도망가 버리고 전투 후 단쿠가팀은 운석의 정체를 조사하라는 임무를 지키지 못했다고 해서 잡혀가게 된다. 덤으로 코우지 일행도 잡혀가게 된다. 그러나 유미 박사와 코웬 중장의 도움으로 풀려나게 되고 샤피로(단쿠가팀의 직속상관)는 뭔가 꿍꿍이를 꾸미게 된다.

작전(주요대사)

(2턴, 수전기대의 등장)

시노부: 오옷! 뭔가 시끄럽다고 생각됐더니…. DC 잔당과 마징가Z에 게타로보가 아닌가….

마사토: 시노부, 어떻게 하지?

시노부: 뻔하잖아! DC의 잔당들을 무찔러야지!

마사토: 어휴, 변함없군. 시바, 어떻게 생각하지?

시바: 여기선 그럴 수밖에 없겠군. 조사의 방해를 받으면 위험해.

사라: 더 이상 가만히 있어서도 안되지. 조사대가 도착하기 전에 끝내버려야 하잖아!

가부토: 저 녀석들 뭐야, 연방군인 것 같은데….

시노부:여! 너, 가부토 코우지지? 나는 연방군 환태평양 제 12사단 소속. 제 13특별 기갑부대, 통칭 '수전기대'의 후지하라 시노부다! 여기는 우리들에게 맡기고 너희들은 빨리 돌아가!

가부토: 뭐라구? 나중에 온 주제에 잘난 소리나 하고! 너희들이야말로 꺼져!

시노부: 이 자식이, 사람이 살살 말해주니까 얕보다니! 그 쪽이 그렇다면 우선 네놈들부터….

마사토: 시노부, 그만둬! 하여튼. 아, 대단히 죄송합니다. 시노부라는 녀석이 성질이 좀 급해서요. 하지만, 이쪽도 위로부터의 명령으로 움직이니 어쩔 수도 없죠. 어떤가요? 여기선 하나, 공동작전이란 것으로….

시노부: 어이… 마사토! 멋대로 말을 걸지 말라구! 리더는….

사라: 스토옵! 시노부… 거기까지만 해둬요. 민간인하고 싸워서 어쩌겠다는 거예요.

시노부: 으…, 알았어….

가부토: 헤헤, 방해는 없군.

사야카: 가부토군! 나서지 말아요!

가부토: 으….

시바: 그럼…, 협력을 부탁하네.

사야카: 알겠습니다. 그럼….

제 2화 (R)

더 스트레인저

인터미션

사오토메 박사의 허가를 받고 게타팀은 정식으로 복귀를 하고 론드벨은 정규 보급을 위해 론데니온으로 향하는데 도중 정체불명의 전파가 잡힌다. 발신원은 압도적인 병력에 포위된, 다바, 아므, 캬오의 셋이었다. 포세이달의 모성인 펜타고나는 지구에 선전포고를 하고 항복을 요구하고 있었다.

아이템 : 오제-바이오센서, 안톤-탱크, 헷케라-탱크
신유닛 : 엘가임, 디제드X2

주요대사

(3턴, 론드벨의 등장)

아무로: 뭐지? 본적 없는 기체들끼리 전투가?

브라이트: 아니, 기다려! 저건… 헤비메탈인가?

아무로: 브라이트, 알고 있나보군.

브라이트: 1달 정도 전에 지구와의 교류를 하고자하는 이성인…, 펜타고나의 군용기이다.

에마: 예? 그런 말은 처음 듣는데요.

브라이트: 연방의 상층부밖에 모르는 거니까. 정식으로 계약이 성립할 때까지는 극비로 할 생각이었던 것 같군.

크리스: 그것이 왜 이런 곳에서 전투를?

브라이트: 모르지… 내분인가? 어쨌든 모든 주파수단으로 통신을 보내라. 사정을 듣자.

안톤: 이 별의 군대인 것 같습니다! 통신을 보내왔습니다만 네이님, 어떻게 하시겠습니까?

네이: … 그런 대로 좋은 타이밍이다. 곧 선전포고를 취하고 있을 테니까. 같이 보내버려라.

안톤: 그러면 실력행사로 들어가겠습니다.

화: 안됩니다. 응답이 없습니다.

브라이트: 무슨 속셈이지.

다바: 캬오, 상태는?

캬오: 잠깐. 이것으로… 우X~, 이것으로 괜찮을 거야.

아므: 정말로?

캬오:정규군도 쓰고있는 거야. 문제는 없어.

다바: 좋아 캬오. 회선을 열어 줘. 어떻게든 말을 해보자.

아므: 걱정되는데.

다바: 들리십니까? 지구의 모두들! 이곳은 다바=마이로드!

화: 함장! 통신이 들어왔습니다!

브라이트: 좋아! 연결해보도록.

다바: …까? 지구의 모두들! 이곳은 다바=마이로드!

브라이트: 이곳은 지구연방군 제13 독립 외부부대인 론드=벨. 부대사령관인 브라이트 노아 대령이다.

다바: 긴급사태입니다! 포세이달 군은 지구에 대하여 선전포고를 하려하고 있습니다! 한시바삐 대책을!

브라이트: 전쟁을?포세이달 군, 펜타고나가?

다바: 예, 저희들은 그 사실을 알리러….

네이: 되게 떠벌리는데.

다바=마이로드군.

다바: 네이=모=한?

네이: 뭐, 말한 대로다. 우리들 펜타고나는 지구에 대하여 선전포고했다. 약간 전에.

다바: 이런! 늦은 건가.

브라이트: 어떻게 된 거냐! 갑자기 선전포고라니. 설명을 해달라!

네이: 저 녀석은 뒤북이나 치는군 그래. 우리들은 명령을 따라 싸우는 것만으로 이곳에서 만나게 된 거야. 당신들이 재수가 없었다는 거지.

헷케라: 우선은 네놈들부터 보내주겠다!

브라이트:기다려! 아직 말은 끝나지 않았어!

나나: 안됩니다. 응답이 없습니다!

브라이트: 쿡!

다바: 이렇게된 이상 어떻게 할 수도 없습니다. 우리들도 돕겠습니다. 저 녀석들을 물리치죠.

브라이트: 알겠다. 나중에 사정을 설명해주도록 하게.

전략 우선 초기 적들인 싸구려 헤비메탈은 빔 코트도 없는데다가 위력도 약하므로 다바, 캬오, 암의 3인으로 충분히 제거할 수 있다. 아군에게는 2턴에 론드벨이 등장하게 되는데 아므로와 주인공, 그리고 게타를 이용, 안톤과 헤케라를 상대하자. 그리고 바슈급의 기체는 아군이 7스퀘어 이내에 두 대의 로봇이 일직선상으로 있으면 맵 병기를 난사하므로 절대 주의하자. 네이는 9턴에 도망가지만 물리치면 아이템을 얻을 수 있다. 단, 네이를 물리치면 5스테이지에 나오는 적들이 엄청 강해지므로 나중을 위해 그냥 도망치게 내버려두는 것도 나쁘지는 않다. 그리고 이 시나리오에서 게타팀의 레벨을 반드시 10 이상으로 올려놓자.

초반에 유용한 빔코트

맵 병기에 주의

에필로그 론드벨은 다바 일행으로부터 포세이달이 쳐들어온 경로와 이유, 그리고 그들에 대한 정보를 듣게 된다. 또한 포세이달은 지구로 보내진 그들의 대사가 감금, 살해되었다는 것을 빌미로 선전포고를 해 온다. 그리고 론드벨은 미약하나마 보급을 받게 된다.

제 3화 (S) 특훈! 대설산 떨어뜨리기

아이템 : 아수라 백작-리페어 키트
신 유닛 : 샤이닝 건담

인터미션 서로를 모두 방금 전 사라진 건담에 대한 얘기를 나눈다. 그리고 주인공은 그 건담이 얼티메이트 건담일 것이라는 의견을 내 놓지만, 이후 유미 교수에게 그 건담이 카슈 박사가 개발한 건담일 것이라는 말을 듣게 된다. 일행은 그 조사를 유미 교수에게 부탁하고 약간의 짬을 이용해 게타 3을 강화시키기 위해서 특훈을 떠나게 된다.

전략 시나리오가 시작되면 벤케이의 특훈이 진행된다. 첫 번째는 자이언트 스윙의 원리, 두 번째는 야구의 원리, 그리고 마지막으로 기합의 원리를 배우며 결국 벤케이는 대 설산 오로시를 배우게 된다. 그리고 주인공이 열혈 타입일 경우만 생기는 이벤트가 있는데 주인공이 자신도 그런 필살기를 배우고 싶다고 료에게 조른다. 이때 필살기는 불타는 정렬과 정의의 마음으로 자신이 개발해야 된다고 코우지가 주인공에게 조언을 해 준다. 그후 주인공은 즉석에서 필살기를 만들어낸다(남자라면 게슈펜스트 킥, 여자라면 게슈펜스트 펀치). 그 이후 NPC로 도몬이 등장하는데 자신의 질문에 성의 없이 대답한다는 이유로 아수라를 공격해 온다. 도몬은 압도적으로 강하므로 경험치를 얻고 싶다면 도몬이 못 들어가게 입구를 막으면서 진행하자. 당연한 말이지만 글은 행운으로 쓰러트리자.

게타 2는 조무래기에게 절대적!!

대 설산 오로시가 있어야 진정한 게타 3이 된다

에필로그 레인은 일행에게 얼티메이트 건담(데빌건담)에 대한 설명을 해 준다. 그것은 도몬의 아버지인 카슈 박사가 발명한 것이고 도몬의 형인 쿄우지가 그것을 훔쳐 달아나던 중 어머니를 살해하고 이윽고 그 죄로 인해 카슈 박사는 냉동형에 처해지게 된다는 얘기다.

제 3화 (R) 샹그리라 칠드런

아이템 : 갸브레-탱크, 챠이-탱크S, 핫샤-리페어 탱크, 히이로-탱크S
신 유닛 : 네모, 자크, GM3, 건 탱크

히이로 등장

3턴, 론드벨

인터미션 론드벨은 샹그리라 콜로니가 포세이달에 의해 공격받고 있다는 얘기를 듣게 된다. 론드벨은 급히 달려가지만 이미 샹그리라 콜로니는 거의 포세이달에 의해 함락직전에 처해 있었다. 그리고 그 포세이달 군과 맞서고 있는 것은 고물유닛에 탄 소년들. 그 소년들은 쥬도와 함께 잡동사니 가게를 운영하고 있는 친구들이었다. 그리고 적군 속에서 갸브레를 본 다바는 자청해서 전투에 참가한다.

전략 시작 부분에 나오는 기체들은 고물 기체들인데 적들은 어느 정도 기체가 개조되어 있어 강하므로 쥬도를 주축으로 서쪽이나 아래쪽의 협로를 통해 도망가자. 이동력이 낮은 기체는 서쪽으로, 좋은 기체는 협로로 도망가자. 쥬도는 능력치가 좋아 어느 정도 대항이 가능하지만 기체가 워낙 고물이라 무리하지 말자. 론드벨은 3턴째 협로 아래쪽에서 출현하는데 날 수 있는 기체는 빠르게 위로 올라가고 나머지 유닛은 다바나 아므로를 중심으로 협로를 타고 올라가자. 적들은 게타 2와 아므로, 다바, 암 등을 기점으로 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 핫샤가 당하거나 갸브레와 다바가 2턴 이상 전투를 벌이면 이들은 퇴각한다. 적들이 퇴각한 이후에 히이로가 조종하는 윙 건담이 나오는데 윙 건담은 맵 병기도 있는데다가 아주 강하므로 게타의 열혈+필중+행운의 콤보로 한 큐에 보내버리자(단, 히이로가 실드방어를 할 경우가 있으므로 미리 세이브를 해 두자).

다바를 주축으로 전진하자

쥬도 등장! 그러나 기체가…

히이로는 게타로 한큐에…

에필로그 이후 쥬도 일행은 론드벨에 들어오게 된다. 참고로 쥬도는 GM 3로 갈아 태워서 그나마 아까운 능력치를 조금이나마 활용하자.

제 4화 (S) 포세이달의 습격

인터미션 포세이달 군을 피해 달아나는 다바 일행, 추격해온 포세이달 군에게 잡힐 찰나 포세이달 군은 다른 세력과 전투를 하게 되고 그 기회를 틈타 다바 일행은 지구로 도망친다. 한편 주인공 일행들은 캘리포니아에 의문의 적이 등장했다고 하자 출전을 결심한다.

아이템 : 하사-리페어 키트, 가브레-마그네트 코팅
신 유닛 : 엘가임, 디제드X2, 제건, G디펜서, 트로이 포스

2턴, 헨켄

전략 이번부터는 포세이달 군이 주축을 이룬다. 싸구려 헤비메탈은 별 문제가 안 되지만 얼굴 있는 놈들이 타는 바슈급 이상의 포세이달은 맵 병기도 있고, 장갑도 좋을뿐더러 빔 코팅으로 인해 빔 병기는 항상 1,200의 대미지를 깎이게 되니 심각하다. 즉 보스급 유닛을 상대할 때는 슈퍼로봇을 활용해야 된다(필중과 열혈을 활용). 따라서 주인공이나 게타팀의 필중은 보스전을 위해 아껴둬야 할 필요가 있다. 클리어 후 군자금이 20,000이 늘어난다.

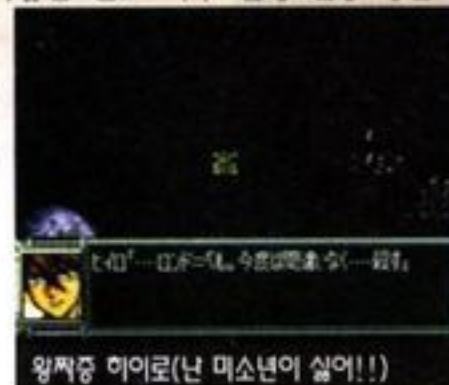
헨켄 함장의 원군

에필로그 다바는 자신들은 반 포세이달 군이라는 설명을 해 주며 포세이달 군이 게스트라는 다른 세력과 손을 잡고 지구를 침략해 온다는 사실을 얘기해 준다. 그리고 이후 헨켄 함장은 디턴즈라는 연방의 세력과 론드벨과의 갈등을 설명해 준다. 리리나는 대기권 돌입을 하다 격추된 히이로를 찾아서 발견하여 그를 구해주지만 히이로는 도망을 가 버린다.

제 4화 (S) 비정의 테러리스트

인터미션 쥬도 일행을 받아들인 론드벨은 잠시나마 자그마한 연회를 벌인다. 그러나 전에 나타났던 의문의 건담이 다시 습격해 오고 때맞춰 마슈마가 이끄는 DC가 나타난다. 마슈마는 히이로를 자신들의 동료로 착각하지만 히이로는 마슈마를 아예 무시해 버린다.

아이템 : 히이로-탱크S, 마슈마-마그네트 코팅, 고튼-리페어 키트

전략 처음에 히이로의 윙건담은 다른 아군은 무시하고 트로이포스만 노린다는 것을 알아두자. 시작하자마자, 벤케이가 기합을 걸고 이후 열혈+필중+행운의 콤보로 히이로를 임무 실패로 만들어 주자. 우측의 떨어진 부대는 게슈펜스트로 일소를 하고 밑의 부대는 아무로와 다바를 활용하자. 마슈마는 강하지만 아무로와 다바로 충분히 상대할 수 있다. 나머지 적은 약하므로 레벨이 낮은 캐릭터를 키우는 것이 좋다.

왕짜증 히이로(난 미소년이 싫어!!)

ZZ최고의 코미디언 마슈마 등장

에필로그 히이로는 론드벨을 추적해 단신으로 대기권 돌입을 시도하지만 방위위성에 요격 당해 추락한다. 지상에서 유성이라고 생각했던 리리나는 호기심에 추락지점으로 향했다가 그곳에서 히이로를 구출한다.

제 5화 (S) 의문의 자객! 적은 건담!?

인터미션 등교한 리리나는 새로 온 전학생이 히이로라는 사실을 알고 놀란다. 히이로는 늦은 밤 컴퓨터실에서 론드벨을 추적할 자료를 찾게 된다. 포세이달의 침략을 두려워한 쟈미토프는 론드벨을 이용할 목적으로 런드벨의 자유 행동권을 풀어 준다(포세이달의 눈길을 론드벨에게 돌리려는 목적). 전투에 들어가면 히이로는 위기에 처한 리리나를 구해주고 괴로워하면서 다시 사라진다. 그리고 헤비암즈를 탄 토로와 역시 론드벨을 공격해 온다.

전략 신 유닛 : 트로이 포스, 메타스, 건 캐논, 네모, GM3, 건담, 건담MK II, GP-O1Fb, NT1-알렉스, 자크 케X2, 건담, 제건

포세이달의 전투는 전과 마찬가지로 빔 코트를 가진 유닛을 중심으로 공격하자. 2턴에 동쪽에서 론드벨이 등장하며, 히이로와 리리나의 이벤트도 벌어진다. 그리고 갸브레나 렛시 둘 중 하나가 쓰러지면 다른 하나는 퇴각하는데 각각 얻는 아이템이 다르므로 취향에 맞게 선택하자. (갸브레 쪽이 조금 더 좋다). 포세이달 군이 전멸하면 남동쪽에 토로와의 건담 헤비암즈가 등장하는데 아주 강하므로 주인공이나 게타를 활용해 처리하자(아므로도 가능).

렛시는 나중에 아군이 될 인물

헤비암즈는 강하다

2턴, 론드벨

헤비암즈

에필로그 론드벨을 노리는 의문의 건담들이 늘어나면서 일행은 불안감에 빠진다. 론드벨과 주인공 일행은 서로 반가워하며 서로의 회포를 풀지만 부족한 보급물자는 큰 걱정거리다.

제 5화 (R)
히이로와 리리나

아이템 : 막토민-마그네트 코팅
신 유닛 : 마징가 Z, 아프로디아 A, 보스 로봇

인터미션 브라이트는 참모본부의 지휘권한이 쟈미토프에게 넘어갔다는 사실을 알게 된다. 그리고 론드벨은 자유권을 되찾지만 보급을 받기 어렵게 된다. 이후 일행은 포세이달 군이 쳐들어온 캘리포니아로 향한다. 그러나 적 가운데는 포세이달 군의 강력한 유닛인 아톨V가 있었다.

전략 만약 2 시나리오에서 오제를 격파했다면 정말로 어려운 시나리오가 될 것이다(적 전원이 빔 코트를 지니고 있다). 그렇지 않았다면 쉬운 시나리오가 될 것이다. 2턴째 마징가가 등장하는데 LV 13의 필중을 위해 반드시 경험치를 올려 두자. 아톨V는 아주 강하기 때문에 주의하자. 맵 병기에다가 실드방어, 빔 코팅, 게다가 막강한 장갑과, 운동성까지…. 우선 번득임을 건 다바나 주인공으로 공격을 한 다음 게타로 마무리를 짓자.

막토민, 재수 없어!

가슴판 광선 발사!

에필로그 리리나의 학교에서는 새로 온 전학생인 히이로 유이가 화제의 대상이 된다. 그리고 히이로는 리리나를 보자마자 '너를 죽이겠다' 라는 말을 하는데…. 그러나 리리나는 점점 히이로에게 관심을 가지게 된다.

제 6화 (S)
사도 내습

인터미션 아므로와 레인은 샤이닝 건담에 대한 얘기를 나눈다. 아므로 역시 샤이닝의 움직임에는 놀라는 듯한 눈치가 보인다. 그리고 평상시에는 안보이다가 도몬이 부르면 어디선가 뿅하고 튀어나오는 것을 보고 아므로는 타이탄 3을 생각한다. 보급을 위해 일본으로 돌아가던 론드벨은 다시금 포세이달 군을 만난다.

아이템 : 오제-고성능 레이더, 히사-리페어 키트, 헤케라-채범 아머, 안톤-하이브리드 아머, 갸브레-탱크S, 렛사-탱크

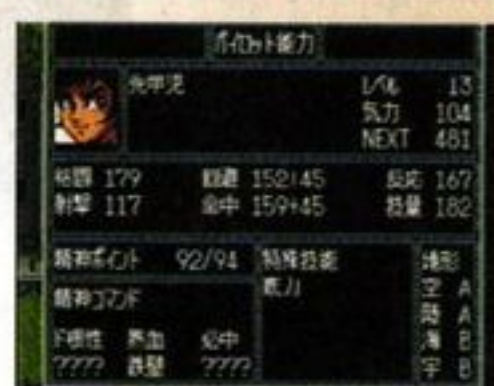
전략 초반치고는 꽤 난이도가 있는 맵. 우선 포세이달의 모든 주역들을 상대해야만 한다. 그리고 시작시 쥬도는 저건에 태우고, 아므로는 건담 마크2에, 정신 커맨드가 좋은 캐릭터나 자신이 키우고 싶은 캐릭터를 G디펜서에 태우자(필자는 코우를 태웠음). 그리고 시나리오가 시작되면 건담 마크 2와 G디펜서를 합체시키자. 그러면 유닛의 성능도 아주 좋아지고 정신 커맨드도 2인의 것을 모두 사용할 수 있어 상당한 전력이 될 것이다. 처음에는 다바와 게타, 샤이닝 건담, 아므로의 슈퍼 건담을 주축으로 진행하자(도몬의 기력을 좀 올려 두는 편이 좋다). 그리고 아무로는 안톤을, 샤이닝은 헤케라를(단, 하이브리드 아머 장착), 게타는 네이를 각각 상대하자. 특히 네이는 실드방어가 가능하므로 반드시 세이브를 한 후 공격하자(네이나 아수라 템플의 실드는 작아서 화면으로 표시가 안되지만 분명히 실드가 있으므로 실드방어에 유의하자). 7턴이 되거나 초기의 적이 전멸하면 증원이 오는데 갸브레는 주인공이 맡고 나머지 보스급 기체는 샤이닝 핑거나 게타2, 쥬도 등을 이용해 공격하자. 정신 커맨드와 기력 배분을 잘 고려해야만 쉽게 클리어할 수 있을 것이다. 전투가 끝나면 사도가 나오는데 공격 한 번만 해주면 도망가고 이윽고 슈우의 그랑존이 나온다.

슈퍼 건담을 만들자

사도에게 대미지를 주는 것은 무리

에필로그 슈우는 사도에 대한 설명을 해 주며 AT필드라는 일종의 바리어에 대한 설명을 해 준다. 그리고 사도에 대한 정보를 알려면 일본에 넬프란 연구기관에 가보라고 한다. 이후 포세이달과 갸브레는 론드벨의 강함을 느끼고 내부로서의 파괴공작을 위해 랫시를 침투시키려고 한다. 그리고 론드벨은 사도에 관한 정보를 얻기 위해 일본으로 가게 된다.

제 6화 (S)
사도 출현

리리나를 구하는 히이로

마징가에게 필중이!!

아직 사도를 상대하기는 무리

아이템 : 가브레-탱크, 렛시-탱크

작전(주요대사)

리리나 : 또 전쟁이 시작하려하고 있어….
파간 : 아가씨, 이곳은 위험합니다! 빨리 피난하여주십시오!
(윙건담 출현)
리리나 : 아… 저것은….
히이로 : 론드=벨 확인…. 파괴한다….? 뭐지? 사람이?
리리나 : …….
히이로 : … 리리나=도리안… (리리나 옆에 폭발이 일어난다)
리리나 : 꺄악!
히이로 : !!(리리나에게 다가간다)
히이로 : … 나는?? … 지금 뭘 하고 있는 거지?
리리나 : 아… 다행이다… 도움을… 받았다?
히이로 : 나는 리리나를 죽이지 못한 건가? 그것을…….
리리나 : 거기에 타고 있는 것은 혹시, 혹시 히이로인가요? 그렇죠?
히이로 : 나, 나는…
리리나 : 히이로! 대답을 해요! 왜 나를 도와줬어요? 나를 죽이지 못한 건가요?
히이로 : 윽, (지도 바깥으로 간다) 나는, 뭘 하고 있지? (사라진다)
리리나 : 히이로 도망가지 말아요….
파간 : 아가씨! 무사하십니까?
리리나 : 예, 파간, 괜찮습니다(히이로…, 역시 저것은 히이로가 틀림없어…. 저 운석 히이로는 저것을 타고 온 것이로군요. 하지만 그렇다면 히이로는 별의 왕자님?).

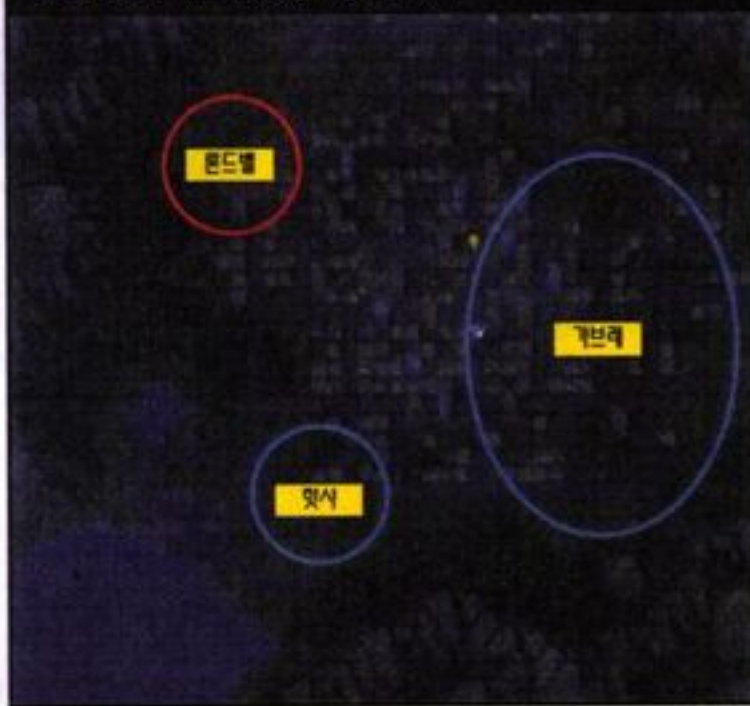
에필로그 역시 초기의 적들은 약하니 팀을 2개로 나누어 전진하자. 우선 동쪽은 마징가와 쥬도를 이용하여 공격하고, 서쪽은 아므로, 게타, 다바, 주인공을 써 공격하자. 그리고 여기서 반드시 마징가의 레벨을 13이상으로 올려놓자(필중이 생긴다!!). 갸브레가 쓰러지면 렛시는 자동 퇴각하고 이후 사도가 나타난다(이후 에필로그와 슈우의 대사는 슈퍼계와 동일하므로 생략한다).

제 7화(공통) 에반게리온 시동

인터미션 보급물자 부족을 걱정하면서 론드벨은 일본에 도착한다. 이후 신 동경시는 사도의 공격으로 위기를 맞게 되고 서드 칠드런으로 선택된 신지는 에바에 탑승한다.

전략 처음에 신지 혼자서 사도를 상대해야 하지만 이 전력으로 사도를 이긴다는 것은 불가능하므로 빨리 죽어버리자. 그러면 에바는 가공할 폭주를 일으키게 되고(새턴판보다 연출이 더 멋져졌다), 이후 사도는 큰 대미지를 입고 퇴각한다. 이후는 다시금 론드벨과 포세이달군의 싸움이 벌어지는데 적이 5기 이하가 되면 전원 퇴각하므로 아이템을 위해 적의 숫자를 8대까지 남겨 둔 후 갸브레와 햣샤를 없애자. 이동력이 좋은 기체는 갸브레 쪽을 좋지 않은 기체는 햐샤 쪽으로 보내자.

에반게리온 출격!

아이템 : 하사-리페어 킷트, 갸브레-부스터

작전(주요대사)

신지 : 얼굴. 거대 로봇?
리츠코 : 사람이 만들어낸 궁극의 범용결전병기 인조인간 에반게리온. 그 초호기지.
신지 : 이것도, 아버지의 일인가요?
겐도우 : 그렇다.
신지 : !?
겐도우 : 오랜만이로군.
신지 : 아버지.
겐도우 : 출격
미사토 : 출격!? 영호기는 동결중이잖아요? 설마 초호기를 쓸 생각인가요?
리츠코 : 다른 방법은 없어.
미사토 : 잠깐! 레이는 아직 움직일 수가 없잖아요! 파일럿이 없어요!
리츠코 : 이미 도착해있어.
미사토 : ! 정말이지?
리츠코 : 이카리 신지군.
신지 : 예.
리츠코 : 네가 타는 거야.
신지 : !?
미사토 : 하지만 아야나미 레이도 에바와 싱크로 하는데 7개월이 걸렸잖아요? 지금 온지 얼마 안 된 이 아이에게는 아주 무리예요!
리츠코 : 그 이상은 바라지 않아요. 이 이상은 바라지 않습니다.
미사토 : 하지만!
리츠코 : 지금은 사도격퇴가 최우선 사항입니다. 그를 위해서는 누구라도 에바에 싱크로가 가능하다고 생각되는 인간을 태우는 것밖에 방법이 없어요. 알고 있을 겁니다. 카츠라기 대위.
미사토 : 그렇군.
신지 : 아버지, 왜 불렀죠?
겐도우 : 네가 생각하고 있는 대로다.
신지 : 이런 건 싫어요! 지금 뭐를 하라는 거예요! 아버지는 제가 필요 없었던 건 아닌가요?
겐도우 : 필요했으니까 부른 거다.
신지 : 왜, 저를?
겐도우 : 다른 인간에는 무리니까.
신지 : 이런건 무리예요. 본적도, 들은 적도 없는데 될 수가 없어요!! (울성) 그런, 될 수가 없어요! 이런 건, 탈수가 없어요!!
겐도우 : 타려면 빨리 해라. 그러지 않으면 돌아가!!
(진동이 일어난다)
겐도우 : 녀석, 이곳을 안 건가.
리츠코 : 신지군. 시간이 없어요.
신지 : ….
미사토 : 타는 거야.
신지 : 싫어요. 기왕 왔는데 이런 건 싫어요!
미사토 : 신지군, 무엇을 위해서 여기에 왔지?
신지 : ….
미사토 : 도망가면 안 돼요! 아버지에서, 무엇보다도 자신에게서!
신지 : 알겠어요! 하지만 될 수가 없어요!!
겐도우 : 후유츠키, 레이를 깨워주도록.
후유츠키 : 쓸 수 있나?
겐도우 : 죽어있는 건 아니니까.
후유츠키 : 알겠군.
겐도우 : 레이.
레이 : 예.
겐도우 : 예비를 쓸 수 없게 됐다. 다시 한번이다.
레이 : … 예.
리츠코 : 초호기의 시스템을 레이로 고쳐써요!
신지 : (역시 나는… 필요 없는 사람이야)
(진동이 일어난다)
신지 : 우왓!?
레이 : 윽.
미사토 : 에바가 움직였다? 어떻게 된 거야?
마야 : 오른팔의 구속장치를 끌어냈습니다!
리츠코 : 설마? 있을 수가 없어. 엔트리

플러그도 들어가 있지 않아! 움직일 리가 없어!

미사토: 인터페이스도 없이 반응하고 있어… 라고 말하는 것보다, 지킨 건가? 그를… 되겠다!

레이: 학… 학….

신지: (피? 상처를….) 도망가면 안 돼…. 도망가면 안 돼, 도망가면 안 돼…. 도망가면 안 돼…. 도망가면 안 돼… (음성). 하겠습니다… 제가하겠습니다!

리츠코: 사고형태는 일본어를 기본 원칙으로 고정. 초기 컨텍트, 모두 이상 없음.

신지: 와아.

마야: 쌍방향회선. 열립니다. 싱크로율… 41.3%.

리츠코: 굉장하군.

마야: 하모닉스.전부 정상치.폭주, 없습니다.

리츠코: … 되겠어.

미사토: …. 발진, 준비!

마야: 라저. 에바 초호기, 사출구로.

기공할 에바의 폭주

에필로그 게타G의 수리에는 반년이 걸린다고 한다(으… 아수라 백작!!). 그리고 주인공과 게타팀은 인사를 나누게 된다.

제 8화 (S)
열혈! 수전기대 합류

아이템: 아수라 백작-메가 부스터, 브로켄 남작-마그네트 코팅
신 유닛: 수전기대 팀(합체는 아직 불가능)

인터미션 사도에 관한 정보를 얻지 못하고 광자력 연구소로 발길을 돌리는 론드벨, 렛시는 자신의 부주의로 인해 코우에게 발각되지만 역으로 암을 인질로 삼아 탈출하려고 한다. 그러나 다바의 설득과 리리스의 재치로 다시 붙잡힌다. 그러나 다바의 순진함 아니 멍청함에 의해 결국 렛시는 도주해 버리고 만다. 다바는 아마도 렛시를 믿는 듯한 것 같다. 이 일로 인해 다바는 2-3일간 독방에 갇히는 형을 받게 된다. 그리고 광자력 연구소로 향하던 마징가들은 DC와 고전을 치르는 수전기대를 만나게 된다.

전략 전과 동일하게 수전기대는 전원 기합을 넣고 어그레시브 타입으로 변형하자. 3턴에 마징가팀이 서쪽에서 증원하니 수전기대 역시 서쪽으로 이동해서 마징가와 같이 싸우자. 이 시나리오 전에 마징가에게 하이브릿드 아머를 달아 주고 무기를 좀 개조해 주면 마징가 혼자서 거의 모든 적을 일단 낼 수 있다. 5턴에 브로켄 남작이 맵 중앙에서 증원군을 데리고 오며, 7턴에 론드벨의 증원이 있다. 적들이 약하므로 쉬운 시나리오다. 이 시나리오에서 글들은 돈을 많이 주니 행운을 사용해서 없애고 마징가의 육성에 힘을 들이자. 수전기대는 시노부를 중심으로 해서 레벨을 올리자.

어벙한 코우

수전기대 재등장

에필로그 수전기대는 정식으로 론드벨에 합류한다. 그러나 뭔가 뒤가 시원치 않은 사퍼로 역시 같이 합류하게 되고 시노부와 코우지는 강한 불만을 토로한다. 그리고 레인과 나나는 자신들의 직업과 눈치 0인 자신의 애인들로 인해 서로 죽이 잘 맞게 된다.

제 8화 (R)
수전기대 출격

※인터미션은 슈퍼계와 거의 동일하므로 생략

아이템: 아수라 백작-리페어 키트, 브로켄 남작-리페어 키트
신 유닛: 수전기대(합체는 아직 불가능)

전략 우선 적들의 수가 적게 나오긴 하지만 아군 역시 수전기대와 마징가팀으로만 싸워야 된다는 것을 상기해 두자. 역시 수퍼계와 동일하게 수전기대는 어그레시브 타입으로 변형해 두자. 그리고 서쪽, 서쪽으로 이동해 마징가와 합류해서 싸우자. 그리고 이 시나리오 전에 마징가를 강화해 두는 편이 좋을 것이다(특히 탄 수가 무한인 로케트 펀치와 기본 장갑). 5턴이 되면 브로켄이 약간의 증원과 함께 나타나게 되고 더불어 도몬 역시 자신의 물음에 성의 없게 대답해준다는 이유로 브로켄을 공격해 온다. 마징가로 글을 상대하도록 하고 조무래기는 수전기대와 도몬을 활용해서 없애자. 적을 전멸시키면 도몬은 브로켄을 추적하면서 사라지게 된다.

미징가를 중심으로 싸우자

작전(주요대사)

가부토: 뭐야…, DC잔당인가….

아슈라: 마징가 Z! 가부토 코우지인가! 잘됐군. 지금까지 쌓인 한을 풀어버리고 말겠다!

가부토: 헛~, 그 말은 바로 돌려주지.

시노부: 저것이…. 마징가 Z인가.

마사토: 얏호~ 다행이다.

시바: 잘못 판단하지마! 아직 적의 수는 많다고!

사야카: 당신들은?

시노부: 우리들은 연방군 환태평양 제 12사단 소속 제 13특별 기갑부대, 통칭 '수전기대'요.

가부토: 이름도 길군.

시노부: 론드=벨에 협력하라는 말을 듣고 이쪽에 오니깐 보는 대로 이놈들에게 막혀있죠.

가부토: 아…, 그럼 동료라는 거로군. 잘 부탁해요.

사야카: 론드=벨의 다른 분들도 이제 이곳에 올 거예요. 그 때까지 힘내요.

가부토: 걱정 말고 그 때까지 그냥 끝장을 내버리자고….

시노부: 그렇다! 해보자고!!

에필로그 수전기대는 정식으로 론드벨의 일원이 되고 시노부는 론드벨의 자유스러운 분위기를 상당히 맘에 들어하는 눈치다. 그리고 샤이닝 건담에 대한 얘기를 하며 료는 그 건담의 움직임이 자신이 알고 있는 어느 무술가(동방불패일듯)와 비슷하다는 것을 느끼게 된다.

PLAY STATION

제 9화 (공통)

남해의 사투

아이템 : 오제-처벌 이머, 헤케리-리페어 키트

8턴, 포세이달

9턴, 노인과 젝스

제브, 8턴

인터미션

론드벨은 넬프 본부로 향하는 수송기의 호위를 맡게 된다. 그리고 넬프 본부에서 파일럿이라고 하기에는 너무도 미숙한 신지를 만나게 된다. 그리고 리츠코로부터 AT필드와 에바에 대한 설명을 듣게 된다. 에바는 사도와 마찬가지로 AT필드를 장비하고 있으며 사도와 에바가 싸울 때는 서로의 AT필드가 중화되어 AT필드가 소멸된다는 것도 알게 된다. 론드벨이 호위할 것은 수송기에 실려 있는 에바 2호와 그 파일럿인 아스카였다.

전략

여기는 전술이 크게 2가지로 나뉘어 진다. 첫 번째 전술은 사도를 해치우는 것이고 두 번째는 사도는 무시하고 나중에 나올 포세이달에 신경 쓰는 것이다. 사도를 없애려면 대단한 준비와 운이 필요하다. 우선 게타 3의 대 설산 던지기를 3단계 이상 개조해 두어야 한다. 그리고 에바 2호기의 공격 + 대설산던지기 + 열혈 로켓펀치(크리티컬) + 아므로의 슈퍼 건담(열혈 + 크리티컬) 등을 이용. 운이 아주 좋으면 사도를 죽일 수 있다. 거의 매 공격에 크리티컬이 나와야 할 것이다. 플레이어의 재량에 맡긴다. 사도는 8턴째에 도망가고 이후 포세이달 군이 등장하는데 에바 2호기의 AT필드를 뚫을 자는 없으므로 에바를 미끼로 진행하면 전혀 어려움이 없다. 그리고 9턴 째에 젝스와 노인이 구원군으로 오는데 공격력이 좀 떨어지므로 보조적인 역할만 하자. 참고로 말하면 물 속에서 빔 병기는 무의미하다는 것과 화면 하단에 있는 제브는 절대로(!) 건드리지 말라는 것이다.

물 속이라면 게타 3!

사도 기가엘

에필로그

우주로 나가 있던 리리나는 자신이 묵고 있는 호텔이 폭탄 테러를 당한다. 그로 인해 리리나의 아버지는 사망하지만 그는 자신의 리리나의 진짜 아버지가 아니라는 것을 말해 준다. 패닉 상태에 빠진 리리나를 길리엄이 구해내게 되고 그녀는 정체불명의 노인인 Dr. J를 만나게 된다.

제 10화 (공통)

배반

인터미션

닥터 J:난 닥터 J. 이것도 과학자의 이름이지.

리리나 : 당신이 히이로를 지구로 보내셨다는 거로군요.

닥터 J: 그렇지. 히이로에게는 세상 물정을 알게된 때부터 여러 격투기를 가르쳐줘서 살인의 프로로 키워주었다. 평화를 위해서지.

리리나 : 그런! 사람 죽이기가 평화로 연결될 리가 없어요!

닥터 J: 연결되지. 적은 전쟁에 의해 이익을 얻으려하는 악마 같은 놈들이야.

리리나 : 론드=벨… 인가요?

닥터 J: 론드=벨은… 조직의 하나에 지나지 않아. 악의 근원은 연방 그 자체. 지금이라면 그것을 가장 구체화시킨 존재. 티탄즈다.

리리나 : 그럼 히이로는 왜 론드=벨을 노리는 거죠?

닥터 J: 론드=벨의 전력은 아무래도 너무 강해. 이제 독립권 운운하고 있지만 결국은 연방군의 일원이지. 위에서의 명령은 거역할 수 없어. 치안유지부대라고 하는 성질상. 론드=벨이라고 하는 존재는 코로니에 있어서는 힘든 존재로밖에 아무 것도 아니야.

리리나 : 하지만… 왜 히이로가!!

닥터 J: 누군가가 당하지 않으면 안돼는 거지, 누군가가….

리리나 : 왜 저에게 그런 말씀을 하시는 거죠?

닥터 J: 눈동자야…. 너의 눈동자가 히이로와 같은 다정한 눈을 하고 있기 때문이지. 녀석은 원래 다정하고 좋은 아이야.

리리나 : 알고 있습니다.

닥터 J: 하지만 아무도 멈출 수 없는… 녀석에는 가까이할 수 없는 것이야.

리리나 :

닥터 J: 아무래도 당신의 손님이 온 것 같군. 나는 사람 앞에 서면 안되니까 여기서 실례를 하지.

리리나 : 아….

한편 론드벨은 헨켄 함장으로부터 아가마와 리가지, 그리고 여러 모빌슈츠들을 보급받게 된다. 이윽고 론드벨은 일본 근해에서 새로운 적과 마주치게 된다.

아므로에 리가지가, 날개를 단 격이다

전략

처음엔 원거리 무기를 가지고 있는 유닛, 아무로나 슈퍼 건담, 아니면 주인공을 활용해서 섬의 최선부에 배치시키자. 그리고 아므로를 중심으로 해서 게스트의 기체들을 공격하자. EN이 떨어지게 되면 보스 로봇을 사용해 보급을 시키는 것도 좋다. 당연한 말이지만 제브와 제티는 건드리지 않는 것이 신상에 좋다. 적의 대부분을 물리치면 적은 퇴각하게 되고 이후 갸브레가 이끄는 포세이달 군이 등장한다. 적은 두 패로 나뉘어지는데 여기서 주요한 것은 반드시 다바로 렛시를 설득해야만 된다는 것이다. 다바로 렛시를 설득하면 모든 무기와 파츠가 4단계까지 개조된 갈바리템플을 얻을 수 있게 된다. 렛시는 파괴해도 시나리오 후에 동료가 되지만 개조상태가 나쁘다. 포세이달 군은 전에 싸웠던 방식으로 상대하면 그다지 큰 어려움은 없을 것이다.

다바로 렛시를 반드시 설득하자

아이템 : 갸브레-사이코 플레임, 하사-리페어 키트
신 유닛 : 리가지, 아가마

갸브레 원군

에필로그

게스트의 선전포고를 받은 론드벨은 또 다른 위기감을 느끼게 된다. 그리고 게스트의 정보를 얻기 위해 아므로는 하란반조(타이탄 3)에게 연락을 취한다. 그리고 샤피로는 우주를 얻겠다는 자신의 야망을 밝히며 사라를 데리고 론드벨을 탈출, 게스트에 투항한다. 하지만 사라는 시노부의 노력으로 인해 탈출에 실패하고 다시 론드벨로 불잡히게 된다. 브라이트는 큰 추궁은 하지 않고 사라를 근신시킨다.

제 11화(공통) 사도, 다시

오제-마그네트 코팅, 안톤- 탱크, 에케라-탱크
신 유닛 : 에반게리온 초호기, 영호기, 이호기

6턴, 사도, 에바 등장

인터미션 아스카와 에바 2호기의 수송 임무를 마친 론드벨. 그러나 여전히 겐도는 사도에 관한 정보제공을 거절한다. 그때 포세이달 군이 쳐들어오게 되고 설상가상으로 사도도 출현한다. 하지만 에반게리온 역시 출격한다.

전략 우선 시작하자마자 포세이달 군이 등장하는데 돈과 경험치를 원한다면 팀을 2개로 나누어서 위쪽과 아래쪽에 있는 적들을 상대하자. 위쪽은 쥬도와 마징가, 아래쪽은 다바 패거리와 게타, 아므로가 좋다. 6턴 째에 사도 삼시엘이 등장하면 포세이달 군은 전원 퇴각한다. 이때 동시에 에바도 나오게 된다. 이 사도는 대공공격이 없으므로 그다지 강하지는 않다. 사도는 에바로 상대하되 메타스를 활용해서 치료와 경험치를 벌자. 이 시나리오가 끝나면 에바는 정식으로 동료가 된다.

흠, 겐도…

사도는 에바로 상대하자

에필로그 슈우와 대화를 나누는 겐도. 그러나 '게스트의 사령관은 3년 전의 그 남자다' 라는 말을 듣고 겐도는 태도가 돌변, 론드벨에 전폭적으로 협력한다. 그리고 미사토의 애인인 카지 역시 등장한다.

제 12화(공통) 대핀치!! 컴파트라V 합체 불가능!?

인터미션 컴바트라V를 합류시키고 있다는 서국박사의 연락을 받고 론드벨은 일본으로 향한다. 한편 이때 라이벌인 가루다가 효마아게 체인 일기토를 신청한다. 다른 동료의 만류를 뿌리치고 결투장으로 향하는 효마. 효마는 결투에서 이기지만 미아의 방해로 인해 가루다는 구출되고 효마는 팔에 큰 중상을 입게 된다.

전략 분리된 콤바트라는 약하니 각각 도근성, 땅숨기, 번뜩임 등을 활용해서 서쪽으로 도망가자. 3턴에 론드벨이 등장하면 OK!! 적들은 약한데다가 멍청한 기계 수이므로 거의 학살에 가까운 시나리오가 될 것이다. 에바나 레벨이 낮은 캐릭터의 경험치를 올리자.

분리된 컴바트라는 약하다

무적? 에바

아이템 : 이수리 백작-처범 이머

3턴, 론드벨

에필로그 결국 효마의 팔은 불구가 되어 버린다. 하지만 미사토는 유전자 복제기술을 이용해서 치료를 시도해 보려고 한다. 겐도우는 론드벨의 전력을 강화하여 적들의 눈을 돌린다는 계산 하에 치료를 허락한다.

제 13화(공통) 부상

인터미션 마사키는 남극에서 엄청나게 길을 헤매고 있다(초 방향치, 사이버스타가 아깝다). 론드벨은 오라배틀러들이 나타났다는 소식을 접하게 되고, 신쥬쿠에서 단바인의 흔적을 발견한 론드벨은 옛 동료를 구하기 위해 출동한다.

전략

아이템 : 반-리페어 키트, 듀오-마그네트 코팅
신유닛 : 단바인

처음엔 쇼우와 반만 등장한다. 정신 커맨드를 잘 활용해서 반을 없애자. 2턴 째에는 적의 대군이 등장한다. 오라배틀러는 3,000까지의 빔을 무효화시키므로(단, 3,000이 넘어가면 모든 대미지를 받음) 빔병기는 거의 맥을 못추게 된다. 우선 단바인을 후퇴시키면서 적을 요격하도록 하고 게타2와 택사스 맥, 에바 등을 전진시켜서 오라배틀러들을 상대하자. 6턴에 톳드를 위시한 오라배틀러 4인이 나오고, 5턴에 건담 데스사이즈가 나오는데(나오는 장소는 처음에 론드벨이 있던 부근)이들은 강하므로 아므로나 주인공, 쥬도를 미리 심어 놓고 없애자. 그리고 보스의 자폭 커맨드를 활용하면 게임이 더 쉬워진다. 톳도는 설득이 가능하지만 아직까지는 적이다(완결편에 영향을 주는 요소이다). 오라쉽인 게어가링의 HP가 1/3 정도로 줄어들면 모든 오라배틀러들을 데리고 퇴각하므로 돈을 위해 가장 나중에 공격하자.

5턴, 데스사이즈
3턴, 론드벨
6턴, 톳도
2턴, 게어가링

PLAY STATION

작전(주요대사)

참: 수가 너무 많아…. 쇼우, 어떡하지?
쇼우: 생각해봐야지.
참: 생각이라고 어떻게든 되질 않잖아요!
쇼우: 그래도 지상에서 죽는 건 행복하다고, 생각해 볼 때도 있고… (음성)
참: 그럼 나는 불행한 여자잖아요! (음성)
설득시
쇼우: 톳드! 바이스톤웰의 싸움이 지상까지 옮겨간 의미는 생각하지 않아?
톳드: 쟈코바씨에게 걱정을 끼친 것만으로도 무익한 거야. 바이스톤웰에서 끝난 것만으로도 다행이었지.
쇼우: 아직 정신을 차리지 못한 것인가!
톳드: 다른 사람에게 설교할 만큼 나이를 먹었냐!

라이벌전 쇼 VS 반

듀오의 데스 사이즈 건담은 강하다

에필로그 론드벨은 쇼우를 정식 동료로서 받아들이게 된다. 그리고 같은 요정인 참과 리리스는 서로 반가워하게 된다(성우도 같다). 그리고 미사토는 아므로에게 약간의 관심을 보이게 되는데 그녀에게 쥬도는 아므로는 여자 친구가 두명이나 있다고 하며 미사토는 카지가 있지 않느냐고 한다. 참고로 미사토의 성우와 아므로의 성우는 미소녀 전사 세일러문에서 각각 세일러문과 턱시도 가면 역할을 했다.

제 14-1화 (S) 고라온 구출

인터미션 사라는 근신을 끝내고 다른 일행보다도 시노부는 더욱 더 그녀를 걱정하는 듯 하다. 쇼우는 마벨을 걱정하게 되고 브라이트는 두 대의 오라쉽, 그란가란과 고라온 중 어느 쪽을 먼저 구출할지 고심하게 된다(분기 있음). 여기는 고라온을 먼저 구출하는 쪽으로 진행한다.

아이템 : 먹토민-바이오센서, 와잔-부스터
신 유닛 : 고라온

전략 말만 위기에 있지 장갑도 좋고 HP도 많고 오라 바리어까지 있는 고라온은 그다지 위험하지 않다. 우선 신뢰를 써서 HP를 올린 후 맵 병기로 적을 공격하자. 론드벨이 나오는데 강을 사이에 낀 상태라 전진이 좀 어렵다. 이동력이 느린 유닛은 전함에 태우면서 이동하자. 우선 단바인(전에 운동성을 좀 개조해 두자)과 아므로를 중심으로 해서 적을 제압해 나가자. 특히 쇼우의 하이퍼 오라참은 어마어마한 위력을 가지고 있으므로 쓸 수 있도록 기력을 올려놓자. 숲으로 된 지형인데다가 이동도 느리고 적도 꽤 개조되어 있는 상태이므로 진행이 좀 느려질 것이다. 10턴이 지나면 게스트의 원군이 오는데 제브는 1턴 후에 도망가므로 무시하고 다른 적들을 제거해 돈을 벌자. 그리고 10턴 전에 적을 전멸시키면 증원군은 나오지 않는다. 그리고 10턴 이후에는 브라이트가 계속 도망칠 것을 권유해 온다.

분기가 있다

하이퍼 오라참!

에필로그 에레 공주와 고라온은 론드벨에 합류한다. 그리고 배신자 샤피로는 지구에 대한 정보를 게스트에게 알려주게 된다.

제 14-2화 (S) 그란가란 구출

인터미션 내용은 14-1과 동일하다. 단, 분기에서 그란가란을 구출하는 쪽을 선택하면 된다.

아이템 : 페이-리페어키트, 제릴-바이오센서, 이렌-부스터, 아수라,
신 유닛 : 그란가란, 빌바인

전략 초기의 적들은 오라배틀러이므로 단바인과 게타를 사용해 없애자(전에 단바인을 조금 개조해 두고 강화 파츠를 주자). 우선 조무래기를 전멸시킨 후 월 위프스에게 1/3 정도의 대미지를 주면 드레이크는 퇴각하게 되고 이후 데빌건담과 아수라가 이끄는 기계수가 나온다. 기계 수는 약하므로 레벨이 낮은 캐릭터를 중심으로 해서 레벨을 올리자. 데빌 건담은 움직이지 않으므로 무시하고 맨 마지막에 샤이닝 건담과 단바인을 사용해서 1/3 이상 대미지를 주자. 그러면 마스터 아시아가 나타나 데빌 건담을 회수해 간다. 그리고 이 시나리오 이후 도몬은 잠시 팀을 이탈한다. 그리고 빌바인이 들어오는데 완결편까지 쓰이는 기체이므로 잘 개조해 두자. 거의 무적을 자랑하게 될 것이다.

그란가란을 구하자

데빌 건담은 방어력이 좋다

에필로그 시라 왕녀 역시 론드벨에 가담한다. 게다가 쇼우는 빌바인을 얻게 된다. 그리고 도몬은 데빌 건담을 추격하기 위해 잠시나마 론드벨을 떠나게 되고 레인도 그와 동행을 한다.

제 14-1화(R)
데빌 건담 출현

작전 리얼계 역시 분기가 생기는데 고라온을 구출 시에는 슈퍼계와 동일하게 가게 되고 그란가란을 선택했을 시에는 이 맵으로 오게 된다. 하지만 데빌 건담이 나온 후에 샤이닝 건담이 잠시 동료가 된다는 것 빼고는 모든 내용이 슈퍼계와 동일하다. 도몬은 기합을 이용해서 샤이닝 핑거를 쓰는 것이 좋을 것이다.

제 15-1화(공통)
표적은 론드벨

인터미션 고라온을 구출한 일행은 그란가란을 구하기 위해 러시아로 가게 된다. 배신자 샤피로는 다시 모습을 만나게 되고 이옥고 사라와 만나게 된다.

아이템 : 네이-이포지 모터, 안톤-탱크S, 헤게라-탱크S, 가브레-하이브릿드 아머, 시도-하이브릿드 아머
신 유닛 : Z 건담

3턴, 포세이달
7턴, Z건담
6턴, 히이로, 듀오
시도
3턴, 론드벨

작전(주요대사)

사라 : 이놈들…, 게스트라는 놈들이로군요. 이쪽은 재수가 없군. 각오하라고!
샤피로 : 랜드쿠거……, 사라인가.
사라 : 아…. 설마…. 이 소리는 샤피로?
샤피로 : 훗…, 오랜만이군. 사라.
사라 : 잘도…. 잘도 뻔뻔스럽게 내 앞에 나타났군요!
샤피로 : 그것은 이쪽의 대사다. 사라, 왜 그때 나와 붙어오지 않았는가?
사라 :그것은 시노부에게 방해를 받아서…
샤피로 : 그런 것이 이유가 될 것 같은가…. 어쩔 수 없이 너와의 인연도 여기까지인 것인가….
사라 : 샤피로……, 당신은…, 뭐든지간에 자신의 생각대로 된다고 생각한다면 큰 착각이라구요!
샤피로 : 훗…, 그것은 능력이 없는 인간이 말하는 것이다. 하지만…, 나는 달라. 모든 찬스를 최대한으로 활용하여 언젠가는 이 전 우주를 손에 넣는다……. 사라… 이것이 최후의 찬스이다. 나와 함께 가면 모든 것을 손에 넣을 수가 있어.
사라 : 당신은…. 나를 조금이라도 알지 못해요!! 지 멋대로 일 뿐이야!!
샤피로 : 그런가…. 그러면 너는 적이다. 용서는 없어.
사라 : 이쪽이야말로!
(수전기대의 남은 3기가 등장)
시노부 : 사라!!
사라 : 시노부?
샤피로 : 호오~ 이전의 부하들이 모인건가…. 꽤 재밌는 상황이다.
시노부 : 뭣? 샤피로라고? 사라… 너…, 설마….
사라 : 시노부! 뭐라고 하는 소리야! 저 녀석들을 밟아버려야지!
시노부 : 아… 아, 아아… 알았어. … 해치워 보자고!
샤피로 : 훗…, 너희들이 뭘를 하겠다고.

전략 난이도가 꽤 있는 맵. 확실한 전력 분배가 필요하다. 우선 대 사도용으로 에바 3인조와 게슈펜스트를 보내자(이번 맵에서는 사도를 죽여야만 한다). 그리고 메타스를 사용해서 에바의 회복을 잘 해두자. 3인의 정신기를 잘 사용하면 이기는 것은 무리가 없을 것이다. 그리고 샤이닝 건담과 마징가, 그리고 게타와 단바인은 포세이달 군을 공격하자. 특히 샤이닝 건담의 기력과 단바인의 기력을 올리는 것이 중요하다. 그리고 정신 커맨드는 강력한 적이 많으므로 아껴쓰자. 6턴에 히이로와 듀오의 데스사이즈가 공격해 오고 7턴에 Z건담이 아군으로 들어오게 된다. 이 윙 건담 멤버들은 아므로와 카뮤를 사용해서 쓰러트리고 이 두 유닛은 기동력이 좋으므로 재빨리 포세이달 군을 상대하러 가자. 전력 분배와 아므로와 카뮤의 활용만 잘 이루어진다면 잘 해 나갈 수 있을 것이다.

게타의 하이메가런처

시도의 폭파신은 다르다

에필로그 샤피로는 게스트에게 지구에 대한 정보를 알린다. 그리고 헨켄 함장은 자기 나름대로의 보급을 약속한다.

제 14-5화(공통)
론드벨로의 자객

인터미션 샤이닝 건담에 영향을 받은 니나는 그 부드러운 움직임에 상당한 관심을 보이게 된다. 일행은 고라온을 구하기 위해 남미로 가게 된다. 그러나 가는 도중 적과 만나게 된다. (15-1과 거의 비슷하다. 에필로그 : 역시 동일하므로 생략한다).

시도
7턴, Z건담
6턴, 히이로, 듀오
3턴, 론드벨
3턴, 포세이달

아이템 : 네이-이포지 모터, 헤게라-탱크, 안톤-탱크S, 가브레-하이브릿드 아머, 시도-하이브릿드 아머
신 유닛 : Z건담

전략 우선 이 시나리오 전에 빌바인을 철저하게 개조해 두어야만 한다. 샤이닝 건담이 빠져 전력에 상당한 차질이 있으므로 빌바인을 잘 육성시켜야 한다. 우선 대 사도용으로 에바 3인조와 주인공을 보내자. 그러면 사도 쪽은 문제가 없을 것이다. 문제는 포세이달 쪽인데 빌바인의 활용이 포인트. 빌바인의 원거리 무기는 빔이 아니기 때문에 빔 코트의 영향을 받지 않는다. 게다가 빌바인은 약간만 운동성을 개조해 주어도 집중을 걸면 네이에게도 100% 회피를 자랑한다. 이 빌바인을 주력으로 해서 적들을 해결하자. 물론 갸브레나 네이 등의 인물은 슈퍼 로봇으로 해결하자. 아므로는 처음에는 포세이달 군을 상대해 주고 6턴 이후에는 Z건담(다음 턴에 등장)과 함께 히이로와 듀오를 상대하자. 이 맵은 빌바인의 활용이 키 포인트이다.

이스카의 DVE

정확 빌바인!

역시 시도는 에바로

제 16-1화(S)
데빌 건담 다시 S

인터미션 쇼우와 료는 빠른 그란가란 구출을 위해 빌바인과 게타를 타고 미리 출전한다. 그리고 드레이크에게 위협받고 있는 시라 공주를 만나게 된다.

전략 전에 있었던 그란가란 구출 시나리오와 별다를 것은 없다. 단지 디탄즈 3명이 나와 도움을 주는데 경험치 도둑놈에 불과한 녀석들이므로 우선 게타와 단바인을 이용해 적의 고레벨 유닛을 파괴하자. 그리고 전과 마찬가지로 드레이크는 1/3 이상 대미지를 입으면 퇴각한다. 론드벨은 4턴부터 등장하게 되고 드레이크가 퇴각하면 아수라의 기계 수들이 등장한다.

디탄즈 등장

경험치 도둑놈들

론드벨, 4턴

아수라의 증원

아이템 : 전의 그란가란 구출 시나리오와 동일
신 유닛 : 그란가란, 빌바인

에필로그 시라와 에레는 서로의 만남을 기뻐하고 드레이크 타도와 지상의 평화를 위해 서로 협력하기로 약속한다

제 16-1화(R)
경이의 데빌 건담

작전 이 시나리오는 16-1(S)과 거의 다를 것이 없다. 적도 같고 내용도 같다. 단, 도몬이 잠시 동료가 된다는 것과 에필로그에 도몬에 대한 소개와 그가 데빌 건담을 좇는 이유(데빌건담의 파일럿인 쿄우지는 도몬의 형이며, 어머니를 죽였고 데빌 건담을 탈취했으며, 카슈 박사는 이 실수로 인해 냉동형에 처해졌다는 사실) 정도만 알아두자.

제 16-2화(S)
고라온의 위기

인터미션 그란가란을 먼저 구출한 경우 슈퍼와 리얼 공통으로 이곳에 오게 된다. 인터미션과 에필로그는 전의 고라온 구출 시나리오와 비슷하다. 전 공략을 참조하길 바란다. 단, 쥬도가 메타스에 타게 된다는 점과 미사토(수전기대)가 두 여왕이 온 것을 기뻐하게 된다는 것을 알아두자.

아이템 : 맥도민-바이오센서, 외잔-부스터
신 유닛 : 고라온

론드벨, 5턴

제브, 7턴

전략 초기의 5유닛, 쥬도, 게타, 쇼우, 카뮤, 아므로로도 포세이달 군을 전멸시킬 수 있다. 빌바인을 잘 써먹도록 하고 론드벨은 5턴에 나오게 되는데 무리하지 말고 제자리에 있다가 7턴 째에 등장하는 게스트를 상대하자. 10턴이 지나면 브라이트는 퇴각을 권유해 오고 제브는 한 대만 맞으면 도망가게 된다.

쥬도가 메타스에?

제브의 기가블라스터

에필로그 시라와 에레는 서로의 만남을 기뻐하고 드레이크 타도와 지상의 평화를 위해 서로 협력하기로 약속한다(16-1과 동일)

제 17-1화(공통)
적 포위망을 돌파하라

인터미션 여기는 고라온-그란가란의 순으로 구출 시 오게 되는 곳이다. 여기서 분기가 나오는데 '우회코스로 가다(迂回コスをとる)'로 가면 곧장 17-2로 가게 되고, '이대로 나아간다(このまま進む)'를 선택하면 이 시나리오로 가게 된다. 단, 이 루트로 선택하게 되면 난이도가 대폭 상승한다는 것을 알아두자. 신지는 점점 자신이 에바에 타는 것에 대해 회의를 느끼게 된다. 론드벨은 궁박사에게 제트 스크란더가 완성되었다는 얘기를 듣고 일본으로 향한다. 인도의 라사에서 브라이트는 적의 전력도 줄이고 시간도 절약할 겸 적의 포위망을 돌파하기로 결심한다.

아이템 : 헤케라-하이브리드 아머, 오제-메가부스터, 안톤-하이브리드 아머

네이의 증원

전략

정말 황당한 스테이지. 적의 레벨은 낮고 애송이지만 장갑과 무기가 최대로 개조되어 있어 웬만한 화력으로는 상대하기가 무척 힘들다. 게다가 세티의 라이그 게이오스는 정말 공포 그 자체다. 클리어 요건은 전함이 맵의 오른쪽 끝으로 도달하는 것이므로 메가 부스터를 장착한 아가마를 출전시키는 것이 좋다. 라이그 게이오스를 제외한 초기의 모든 적을 제거하면 네이의 증원군이 나오게 되는데 상당히 강하므로 아이템만 얻어 둔 뒤 재빨리 튀는 전법이 좋을 것 같다.

공포의 분기

아가마가 맵의 끝에 도착하면 클리어

에필로그 카뮤는 포우를 생각하게 되고 코우지와 사야카의 조언에 의해 카무는 포우를 론드벨로 다시 데려올 생각을 한다.

제 17-2화 (공통)
위협받는 광자력 연구소

인터미션

유미 박사에게 연락을 받고 일행은 제트 스크랜더를 받으러 일본으로 가게 된다. 마징가 팀과 주인공만 일본으로 가게 되고, 론드벨은 네르프에 들르게 된다. 그러나 스크랜더를 발사하려고 할 때 히이로는 스크랜더에 폭탄을 장비한다. 하지만 초합금Z인 스크란더는 그 정도의 폭발에는 미동도 하지 않게 된다. 결국 마징가는 스크랜더를 장비하게 되고 여로 모로 파워 업을 한다. 임무를 실패한 히이로는 직접 출격하게 되고, 고쇼군 역시 론드벨을 도우기 위해 출전한다.

전략

우선 처음에는 포세이달 군의 숫자가 많으므로 연구소를 중심으로 해서 방어선을 쳐 두자. 3턴 째 고쇼군이 등장하게 되고 고쇼 군과 합류해서 적들을 차분히 없애 나가자. 5턴째에 론드벨이 등장하게 되고 바로 다음에 북쪽에서 히이로와 듀오가 또 등장한다. 아군의 막강한 전력에 비해 적의 숫자는 적은 편이므로 쉽게 클리어할 수 있을 것이다. 단, 히이로의 맵 병기에는 주의하자.

한 풀자

고쇼군의 합신!

에필로그 고쇼 군은 정식으로 론드벨에 들어오게 된다. 그리고 히이로와 듀오는 첫 대면을 하게 되는데 히이로는 듀오를 거의 무시하는 듯한 분위기이다.

아이템 : 와진-탱크, 자이-마그네트 코팅
신 유닛 : 마징가Z, 다이아난A, 고쇼군

히이로와 듀오

5턴, 론드벨

3턴, 고쇼군

제 17-3화 (공통)
제트 스크란더 위기일발

작전

'적 포위망을 돌파하라!' 라는 시나리오를 거쳐야만 올 수 있다. 기본적인 내용은 17-2와 완전히 동일하지만 전투의 난이도가 장난이 아니다(맵도 같음). 즉 17-2의 기본 적들에다가 갸브레의 원군과 세티의 라이그 게이오스까지 상대해야 되기 때문에 무척 어려운 맵이다. 라이그 게이오스는 엄청나게 강하므로 다가오면 되도록 피하자. 고쇼군의 도발을 써도 좋다. 라이그 게이오스는 1/2 이상 대미지를 입으면 퇴각하는데 모든 슈퍼로봇의 필살기를 총동원해야 될 것이다. 그러기 위해서는 포세이달 군의 주력 유닛을 정신기를 쓰지 않고 없애야 할 필요가 있다.

제 18화 (공통)
넬프 습격

작전(주요대사)

브라이트 : 또 사도인가…….

나나 : 함장! 근처에 사람이 있습니다!

브라이트 : 바보같은! 피난 경고는 나가 있을 것이다!

나나 : 아…. 저것은…, 신지입니다.

브라이트 : 뭐라고? 어떻게 된 거자…, 바로 수용하라!

모라 : 여기…, 빨리 타요.

신지 : …….

브라이트 :신지를 브릿지에 데려와라!빨리!!

신지 : ….

브라이트 : 신지군, 어떻게 된 거냐…. 너는 에반게리온의 파일럿이 아닌가?

신지 : 저는, 이제 타고 싶지 않습니다.

브라이트 : 타고 싶지 않아?

신지 : 제가 없고 에바가 없어도 사도는 쓰러뜨릴 수 있죠? 그렇다면 제가 에바에 탈 필요가 없지 않습니까? 브라이트씨도 말씀하셨죠. 저에게 싸움을 무리하게 강요할 생각은 없다고…. (퍽!)

신지 : !? 가, 갑자기 왜 그러시는 겁니까!? 때리다니, 아버지도 때린 적은 없는데….

브라이트 : 응석부리지마라! 때리는 것이 왜 나쁜가!! 네놈도 좋고…, 그게 해서 입을 놀리면 기분이 풀리겠지. 하지만 지금의 너는 단지 도망치고 있을 뿐이다!

신지 : 도망가면, 안돼는 것입니까?

브라이트 : 때와 장소를 생각하라! 자신에 주어진 책임을 이루지 않고 도망가서 어쩌겠는가!

신지 : … 제가 바란 건 아닌데….

브라이트 : 그럽 자기 멋대로 내려도 괜찮다는 것인가!? 한번이라도 자신의 의지로 에바에 탄 일은 없느냐!

신지 : 아…, 그…, 그것은.

브라이트 : 처음에는 사람에게 강제된 것이라도 자신이 결정한 일이라면 끝까지 해 보여라! 최저라도 구분은 해야지.

신지 : 구분….

브라이트 : 그렇다. 네 자신의 일이니까.

아무로 : 신지군. 네가 에바에 타고 싶지 않는다면 하다 못해 이 싸움이 끝난 다음에 넬프의 사람들에게 상담하는 거야. 다만 그 전에 자기 자신이 잘 생각해봐. 왜 네가 에바에 타고 있는 것인가…. 왜 싸우고 있는 것인가를.

신지 : … 알겠습니다. 다시 한번 초호기에 타겠습니다.

아무로 : 그건 좋아. 그만두라고 해도 계속하라고 해도 지금만은 싸워줘. 모두를 위해서라도.

신지 : 모두를…, 위해….

아무로 : 브라이트, 나는 신지를 넬프본부에 데리고 간다.

브라이트 : 알았다. 조심하도록…. 총원 전투배치!

아이템 : 사도-탱크S, 가이아-마그네트 코팅, 시마-탱크S

DC등장

2턴, 론드벨

인터미션 넬프 본부에서 신지가 갑자기 행방불명이 된다. 겐도는 제레와 함께 론드벨에 대한 이야기를 나눈다. 카지는 신지를 찾으러 나가지만 이때 사도 삼시엘이 습격해 오고 에바팀은 초호기가 빠진 상태로 출격한다. 하지만 아므로의 위로로 신지는 다시 힘을 내고 출격한다.

작전 삼시엘은 에바 2인과 슈퍼로봇으로 상대하자. 대공 공격 능력이 없는 대신 HP가 높으므로 큰 대미지를 줄 수 있는 유닛이 좋다(게타 등). 2턴 째 론드벨이 나오게 되며 4턴 째 아므로와 신지가 나온다. 적들은 약하므로 그다지 어렵지 않을 것이다. 그리고 시가지라 길이 복잡하므로 원거리 공격이 좋은 유닛이나 공중 유닛을 잘 활용하자.

역시 론드벨의 만행

제레의 정체는?

에필로그 용감히 사도를 물리친 신지. 미사토는 신지를 따뜻이 맞이해 준다. 그리고 신지는 아스카와 레이에게 에바에 타는 이유를 물어본다(아스카는 출세(?)하기 위해, 레이는 의무에 의해). 그리고 코우지와 료마에게도 물어본다(코우지는 멋있기 위해, 료마는 정의를 위해). 그리고 이들간의 사소한 분쟁이(?) 벌어지는데 아므로는 맏형답게 이들을 잘 무마시켜 준다.

제 19화 (공통)
도쿠가의 야망

인터미션 론드벨은 보급과 지원을 위해 하란반죠 재단에 연락을 위한다. 그러나 반죠 재단은 도쿠가 재단 때문에 위기에 몰린 상태이고 반죠는 해결책을 찾기 위해 출장을 가버린 상태라 보급은 어렵다고 가리슨이 말해 준다. 한편 도쿠가 재단은 DC를 밀어주고 있는 것 같다.

전략 여기는 맵도 적고 적도 약하니 속전속결로 진행하자. 단, 북쪽의 산에 제노바M9가 나타나는데(3턴), 리치가 길고 명중률도 좋으므로 카뮤나 아므로 등을 미리 심어두는 것이 좋다. 분돌과의 전투에는 클래식이 흐른다. 그리고 3대의 전함 중 하나만 격추되면 적 전원이 퇴각하므로 3중에 마음에 드는 것을 골라서 없애자.

간만이다 가리슨 집사

분돌과의 전투에는 클래식이 흐른다

아이템 : 커트날-부스터, 분돌-이포지 모터, 겔니글-하이브릿드 아머
신 유닛 : 게타G

3턴 적 증원

에필로그 드디어 게타G가 수리되었다. 그리고 히이로와 리리나는 재회를 하지만 히이로는 자신의 마음을 감추면서 리리나와 다시 이별을 하고 만다.

제 20화 (공통)
자브로 진입(전)

인터미션 론드벨은 상부로부터 자브로를 탈환하라는 명령을 받는다. 그러나 론드벨의 일원들은 업적에 비해 너무도 적은 대가를 주는 연방에 대해 다소 불만이 있것 같다. 론드벨은 자브로를 탈환하기로 하고 출전한다. 그러나 그곳에는 포세이달 군과 의문의 건담이 론드벨을 가로막고 있었다.

캐틀도 나온다

아이템 : 네이-미노프시키 크라프트, 핫사-탱크S, 헤케라-탱크S, 가브레-처밤 아머, 오비-바이오 센서

장오비

7턴, 가브레의 증원

전략 적들은 지형 효과가 있는 곳에 있을뿐더러 7턴에는 맵 중앙에 갸브레의 원군이 나온다. 우선 이 시나리오 전에 빌바인의 운동성과 원거리 무기를 강화해 두자. 그리고 참과 리리스의 격려를 써서 빌바인의 기력을 올린 후 적진 한 가운데로 내던져 버리자. 그러면 적은 거의 섬멸될 것이다. 남은 유닛은 빌바인이 쓸고 간 유닛을 정리하자. 그리고 7턴에 갸브레가 나오는데 미리 유닛을 배치시켜 신속히 없애 두자. 네이는 강력한데다가 지형 효과도 좋은 곳에 있으므로 슈퍼로봇으로 상대하자. 네이를 없애면 미노프스키 크라프트라는 아이템을 받는데 이 아이템은 공중을 날지 못하는 유닛에게 공중부양 능력을 주는 아이템이다. 에바나 샤이닝 건담에게 주면 좋을 것이다. 적을 전멸시키면 윙 건담 3인조가 나오고 이벤트 후 장오비만 남게 된다. 허나 오비는 약하므로 에바를 활용하자. 그리고 가장 중요한 것으로서 시나리오가 끝날 무렵에는 반드시 모든 아군의 기력을 100 이하로 내려놓자(전함에 태웠다가 내리면 됨. 한번 탈 때마다 10씩 내려감). 그렇게 해 두지 않으면 다음 시나리오에서 엄청 고생하게 될 것이다.

제 21화 (공통)
자브로 진입(후)

인터미션 쟈브로에 입성한 론드벨을 기다리는 것은 포세이달과 게스트의 연합군이었다. 그리고 전투 중 엄청난 방향치 탓에 길을 헤매고 있던 마사키가 등장하여 론드벨에 합류한다.

전략 시나리오가 전, 후로 나뉘어진 시나리오에서 전편에 출격한 유닛은 후편에 출격하게 되면 기력이 떨어진 상태로 등장한다. 그러므로 전편 시나리오에서 미리 기력을 떨어뜨려 놓고 진행하자. 예를 들면 클리어 시 료마의 기력이 140이었다면 다음 시나리오에서 기력은 100-40=60이 되어 등장한다. 그러므로 기력을 100 이하로 미리 낮추어야만 한다. 기력만 안정되었으면 쉬운 시나리오가 될 것이다. 그리고 2턴째에 마사키의 사이버스타가 나오는데 강력한 전력이 되어 줄 것이다. 그리고 7턴 째 시작지점 아래 부근에서 적의 원군이 나오는데 에바나 슈퍼로봇 중심으로 해치우자. 제브는 14턴이 되면 알아서 퇴각하므로 무리해서 싸울 필요는 없다.

아이템 : 료크레이-탱크S, 멕토민-메가부스터
신 유닛 : 사이버스타

증원군에 주의하자

아카식 버스터!

에필로그 디턴즈는 쟈브로를 접수하며 론드벨의 공을 거의 빼앗아 간다. 론드벨에게 떨어진 것은 약간의 보급 뿐…. 점점 불만을 토로하는 인물들도 늘어가만 간다.

제 22화 (S)
합체! 초수기신 단쿠가

제 23화 (R)
눈을 떠라! 초수기신

인터미션 우선 이 시나오는 제목과 맵이 약간 다를 뿐 기본적인 전략과 내용은 모두 같다. 이 곧 장관은 보급 건에 관한 이야기를 하기 시작한다. 론드벨은 보급을 받기 위해 파나마로 떠나는 중 보급기가 습격 받는다는 연락을 받고 수전기대를 출전시키게 된다. 그리고 주인공은 애인을 생각하게 되는데…(분기가 있다. 애인이 '있다'와 '없다'. 애인이 있으면 애인을 만들게 됨).

전략 여기서는 3대의 미데아를 호위해야 하는데 1대라도 부서지면 나중에 받는 보급물자가 달라지므로 반드시 3대 다 살려두어야만 한다. 합체된 단쿠가는 상당히 강하므로 우선 기함을 한 번 넣은 후 함무라비만을 골라 단공검으로 해치우자. 4턴에 론드벨이 등장하는데 기동성이 좋은 유닛을 선발해 재빨리 맵의 왼쪽 하단부로 보내자. 5턴에 란바 랄의 증원이 오는데 숫자도 많고 미데아와 근접해 있으므로 위험한 존재이다. 미데아가 맵 끝까지 도착하면 미데아는 무사하게 되고 이제 남은 일은 적을 학살하는 것 뿐! 단쿠가의 위력을 느껴보자.

애인의 유무를 결정

합체 단쿠가

가이아-저밤이머, 마슈-마그네트 코팅, 란바 랄-아포지 모터, 시미-탱크, 오르테가-하이브릿드 아머
신 유닛 : 단쿠가, 게슈펜스트MKII

에필로그 론드벨은 보급을 받게 되고 주인공의 애인도 합류한다. 그리고 게슈펜스트 마크2도 받게 된다(상당히 강력한 기체). 그리고 아므로와 미탈다는 재회의 회포를 풀게 된다.

제 23화 (공통)
미아의 결의

인터미션 효마가 드디어 회복이 되어 컴바트라V도 론드벨에 합류하게 되었다. 한편 오레아나는 가루다를 무시하는 눈치고 가루다를 사모하는 미아는 콤바트라를 쓰러트려 가루다의 유능함을 보여주겠다며 출전을 자청한다.

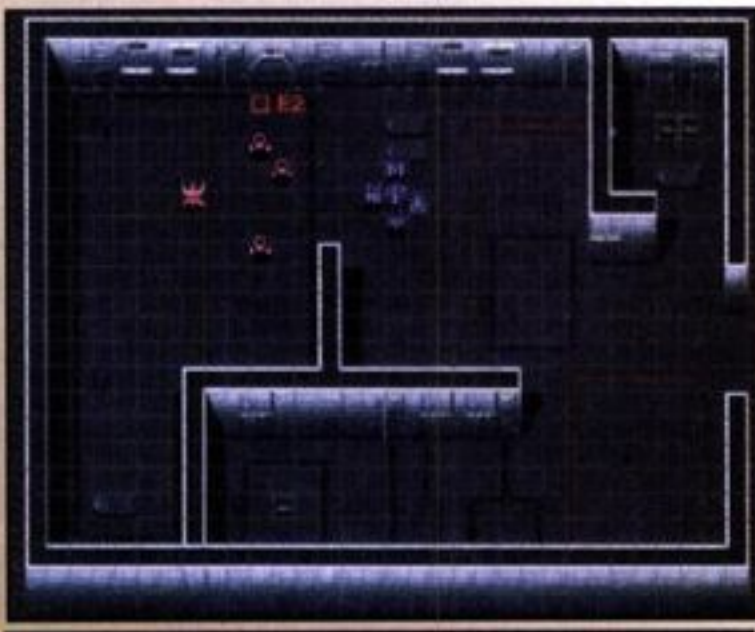
컴바트라의 합체신

격탁의 절규! 사이넝 스파크

미아는 약하다

아이템 : 미아-아포지 모터, 암흑 대장군-사이코 플레임
신 유닛 : 컴바트라 V

전략 우선 연구소에 있으면서 미아와 기계 수들을 해치우자. 미아는 약하므로 쉽게 이길 수 있을 것이다. 이후 암흑 대장군이 이끄는 기계 수들이 나오는데 정말로 약하므로 거의 학살하는 기분으로 진행하자. 신 유닛들의 파워를 느껴보자.

제 24화 (공통)
대장군 가루다의 비극

인터미션 미아를 회수해서 고쳐보려던 가루다는 자신을 만들다가 실패한 클론들을 보게 되고 자신 역시 오레아나가 만들어 낸 하프로이드에 불과하다는 사실을 알게 되어 분개한다. 미아를 잃은 분노와 자신의 존재감에 대해 허탈감에 빠지던 가루다는 오레아나를 처치하기로 결심한다. 한편 컴바트라 팀은 가루다의 모함에 붙인 발신기를 통해 오레아나의 본거지로 들어가게 된다.

아이템 : 오레아나-화티마, 가루다-메가부스터

전략 이 시나리오 전에 콤바트라를 좀 개조해 두고 EN회복 아이템을 부착해 주면 게임이 훨씬 쉬어진다. 시나리오의 시작과 동시에 오레아나는 콤바트라의 합체를 풀어버린다. 그러나 이후 가루다가 등장하게 되고 그들은 모자격투를 벌이게 된다. 단, 3턴간은 합체가 불가능하니 잘 보고만 있자. 3턴이 지나면 다시 합체가 가능하게 되는데 오레아나의 빔을 튕겨내 버리는 바람에 EN이 절반으로 떨어진다. 그리고 오레아나에게 접근해 가루다 대신 오레아나를 보내버리고 주요한 아이템인 파티마를 얻자. 이후는 기계 수와 방어를 통해 기력을 올린 후 초 전자 스핀으로 끝을 보자. 단, 가루다는 HP가 절반 이하가 되면 도근성으로 회복하므로 주의하자.

말세세상 !

초강력! 초전자 스핀

제 25화 (S) 유화 동방불패! 마스터-아시아 등장

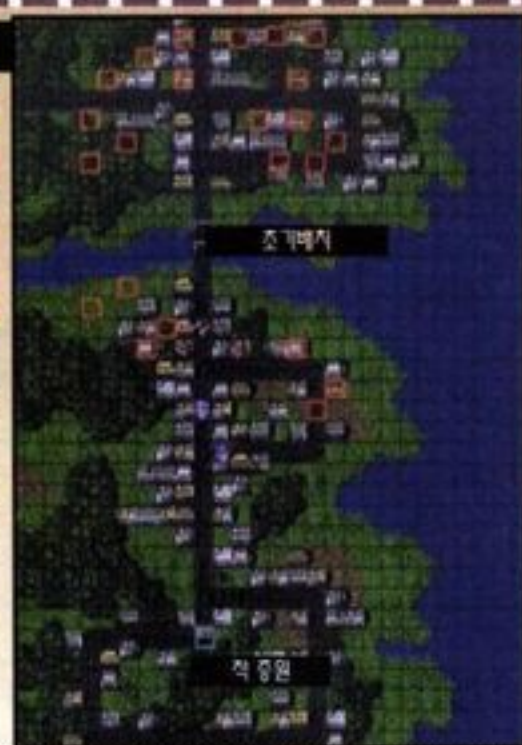
인터미션 이 시나리오 역시 리얼과 슈퍼가 맵 이름만 다르지 거의 같은 시나리오다. 일본에서 기계수들의 활동이 심해졌다는 말을 듣고 론드벨은 일본으로 향한다. 기계수의 활동을 조사하던 도몬과 마사키는 기계 수들을 발견하게 되고 이후 전투를 벌인다. 그러나 갑자기 나타난 마스터 아시아에 의해 도몬과 마스터 아시아는 맨손으로 기계 수들을 상대한다.

제 25화 (R) 그 이름은 동방불패

전략 도몬과 동방불패의 황당무계하다. 이벤트를 본 후 기계 수와의 전투가 시작된다. 역시 시내에서의 전투라 이동이 어렵다는 점만 빼고는 쉬운 시나리오이므로 돈을 버는 것과 낮은 레벨 캐릭터의 육성에 힘쓰자.

게스펜슈트MK2는 강하다

아이템 : 아수라 백작-아포지 모터

불타오르는 사제(師弟)

에필로그 전투 후 아수라와 동방불패의 밀담장면을 목격한 레인은 위기에 처하게 되지만 의문의 사나이인 슈발츠 부르더에 의해 구출된다.

제 26화 (공통)
DC의 음모

인터미션 다시금 나타난 도몬과 동방불패는 사제 협력 인간 맵병기인 '초급 패왕 전영탄'을 선보이게 되고 그 출중한 위력에 기계 수는 전멸! 그러나 이윽고 데빌 건담이 나타나게 되고 때마침 나타난 레인은 마스터의 정체가 데빌 건담을 부활시키려는 자라는 것을 폭로한다. 동방불패는 성공적으로 부활한 데빌 건담을 데리고 바로 사라지게 되고 도몬은 자신의 스승이 데빌건담의 앞잡이라는 사실을 알게 되어 큰 충격을 받게 된다.

전략 도몬을 대신해서 샤이닝에 탄 레인은 형편없이 약하므로 전투는 시키지 말자. 단, 슈피겔은 기합을 넣고 싸우면 상당히 강하다. 3턴이 되면 론드벨이 출전하게 되고 적들은 전 맵과 동일하므로 전과 같은 방법으로 싸우면 된다. 그리고 심심하신 분은 레인의 기력을 올린 후 샤이닝 핑거를 한 번 써 보자.

말세세상 2

황당의 극을 달려보자

아이템 : 아수라-탱크S
신 유닛 : 샤이닝 건담 (리얼계만), 슈피게는 다시 돌아옴

에필로그 의문의 사나이인 슈발츠는 다시 사라지게 되고 론드벨은 도몬을 다시 맞이한다. 그리고 히이로는 듀오의 데스사이즈 건담을 사용해서 자신의 윙건담을 수리한다.

제 27화 (공통)
아델네이드 탈회(전)

인터미션 론드벨은 새로운 상관인 토레즈의 명령을 받고 아델레이드를 탈회하러 출전한다. 그러나 그를 앞에는 오라배틀러들이 나타나게 된다.

전략 사막 지형이라 공중부양 능력이 없는 유닛은 매우 불리하다. 초기의 오라배틀러들은 형편없이 약하므로 쇼우와 마사키의 기력 올리기용으로 쓰자. 3턴이 되면 마벨의 보춘이 나오는데 그다지 강하지 않으므로 론드벨과 합류해서 싸우자. 이후 뮤지의 부부리를 폭파시키거나 아니면 쇼트의 스프리건의 HP가 1/3 이상 내려가면 적은 전원 퇴각한다. 아이템이나 경험치를 봐서라도 뮤지를 없애는 것이 더 좋다. 오라배틀러가 퇴각하자마자 그 자리에 포세이달 군이 나오는데 아군 턴에 나오는 것이므로 미리 유닛을 숨겨 두었다가 나오는 동시에 학살해 버리자. 그리고 쟈브로 미션과 마찬가지로 클리어 전에 미리 기력을 100 이하로 줄여 놓자.

적 증원 (포세이달)

아이템 : 뮤지-부스터, 멕토민-하이브루드 아머
신 유닛 : 보춘

마벨의 등장

전과 마찬가지로 전함을 이용해 기력을 내리자

제 28화 (공통)
아델네이드 탈회(후)

인터미션 오라배틀러과 포세이달 군을 물리친 론드벨. 기지로 입성하자 론드벨을 기다리고 있는 것은 게스트와 포세이달의 연합군, 그리고 로브라는 적의 장수였다.

전략 기력 배분만 잘 해 두었다면 아주 쉬운 맵이다. 전력을 3군데로 나누는 것이 좋은데 이동력이 나쁜 유닛은 입구 부근의 적을 상대하자. 그리고 빌바인과 사이버스타는 포세이달 군을 맡아 처리하자(이 두 유닛으로도 개조만 잘해 두면 충분히 섬멸이 가능하다. 대 포세이달 전용 유닛들). 그리고 나머지 유닛과 뉴타입 패거리들은 중앙의 게스트군을 상대하자. 5턴에 입구 근처에 젝스와 노인이 아군으로 들어오게 되고 7턴에 거의 같은 장소에 히이로가 나오는데 미리 숨겨 논 유닛으로 제거한다. 공포의 유닛인 제이드람은 엄청나게 강하지만 조금만 대미지를 주어도 퇴각한다. 최강의 필살기를 선사하자.

공포의 제이드람

초강력! 단공검

신 유닛 : 에어리스, 톨키즈, G디펜서 (리얼계만)

7턴, 히이로

에필로그 론드벨은 젝스와 노인이 가지고 온 보급물자를 받게 된다. 그리고 컴바트라V도 무기가 더 추가되게 된다. 한편 디탄즈는 자신들의 음모를 키워만 가는데….

제 29화 (공통)
오퍼레이션 레콘기스타

인터미션 론드벨은 디탄즈와 같이 실행하는 오퍼레이션 레콘키스타라는 양동작전을 벌인다. 이것은 대규모 양동작전임과 동시에 지구의 연방군의 거점을 동시에 탈환해서 전세를 역전시키고자 하는 것이다. 토레즈는 이 작전이 있기까지 노력해 준 론드벨에게 감사의 표시를 한다.

아이템과 신 유닛은 없음

6턴 게스트

포세이달 증원

전략 우선 움직이지도 못하는 연방의 아가마를 호위해야만 한다. 이 시나리오에서는 철저한 전력 분배가 포인트. 초기의 적은 오라배틀러인데 10기 이하가 되면 도망가므로 쇼우의 빌바인 혼자서도 섬멸할 수 있다. 그리고 전력을 3개로 잘 나누어야 하는데 하나는 아가마 위의 북서쪽에(뉴타입 패거리들과 게슈펜스트 등), 하나는 쇼우와 동행(슈퍼로봇 2-3대), 하나는 남쪽에(사이버스타와 다바 등) 배치하자. 오라배틀러들이 퇴각하면 북서쪽과 남쪽에 포세이달의 원군이 나오는데 미리 배치해 둔 유닛으로 제거하자. 가장 주의해야 될 것은 6턴 째 북서쪽에서 나오는 게스트의 원군들이다. 이들은 아가마와 아주 가까운 곳에 나오므로 나오자마자 섬멸해야할 필요가 있다. 유닛의 분배만 잘 이루어진다면 낙승할 수 있는 시나리오다.

忠臣? 토레즈

아가마를 호위하자

게스트는 강하다

제 30화 (공통)
콜로니의 반역

인터미션 계속해서 오퍼레이션 레콘키스타는 이어지게 된다. 다음 포인트는 다칼. 이번에는 디탄즈까지 참가할 정도로 대규모의 작전이라고 말한다. 그리고 론드벨은 가장 잘 싸운다는 이유로 전장의 선봉에 서게 된다.

전략 적은 전원이 게스트이지만 그다지 강하지는 않다. 초기 위치에서 적들을 기다리면서 요격하고 슈퍼로봇들의 치고 빠지기 작전을 써먹자. 8턴 째 맵 하단부에서 적의 증원이 나오므로 초기위치에서 진을 치는 것이 좋다. 그리고 절대로 세티와 제브는 건드리지 말자. 이들은 맵 병기까지 쓰는데다가 거의 환상의 위력을 자랑하므로 건드리지 않는 것이 몸에 좋다. 만약 이들이 다가오면 도발+번뜩임의 콤보로 피하자(콤바트라와 아스카가 가지고 있을 것이다).

요주의 유닛 1

요주의 유닛 2

아이템과 신 유닛 없음

8턴, 적 증원

에필로그 론드벨의 선전에도 불구하고 다칼에서의 작전은 실패한다. 모두들 은근히 토레즈를 의심하게 된다. 그리고 이후 론드벨은 코로니의 독립 선언을 듣고 모두들 경악하게 된다. 이후 론드벨은 파일럿에서 저널리스트로 전향한 카이에게서 에우고라는 신흥 조직, 그리고 행방불명이 된 크와트로의 행방, 그리고 디턴즈와 연방의 급진파가 DC의 원조를 받고 있다는 것 등을 듣게 된다.

제 31화 (공통)
론드벨 우주로

인터미션 우주에서 일어나는 여러 문제들을 해결하기 위해 론드벨은 우주로 나갈 결심을 한다.

아이템과 신 유닛은 없음

윙건담 증원

전략 중앙의 아군이 포위된 상태로 시작된다. 역시 기계 수는 슈퍼로봇, 리얼로봇들은 리얼계의 뉴타입들이 맡아서 처리하면 쉽다. 원거리 공격이 좋은 고슈군이나 Z건담 등이 많은 활약을 해 줄 것이다. 그리고 마징가 극장판에 나온 괴수는 HP가 3만이 넘으므로 주의하자. 너무 시간을 끌면 윙건담 4인조가 나타나 해방을 놓으니 빨리 클리어하는 것이 좋다.

암흑 대장군은 약하다

마징가Z, 극장판에 나온 녀석

에필로그 우주로 나갈 준비를 하는 론드벨. 한편 제재난과 샤피로는 지구연방의 내부 분열과 코로니 돌깁에 대한 모략을 짜기 시작한다.

제 32화
화평성립

인터미션 론드벨은 우주로 나가게 되고 콜로니인 론데니온으로 들어가게 된다. 그러나 론데니온의 이상한 기운을 느낀 아므로와 브라이트는 전투 태세를 준비하게 되고 격투기가 능한 자들과 몇몇 파일럿을 덧붙여서 DC에게 붙잡힌 아군의 인질을 구출하는 작전을 실행한다.

아이템과 신 유닛 없음

6턴, 론드벨

조경배치

2턴, 마사키, 료, 도몬

전략 처음에는 적은 대군인데 비해 아군 유닛은 엘가임, 빌바인, 게슈펜스트, Z 건담의 4 유닛밖에 없다. 이 4명 말고 2턴 째에 마사키와 료(단쿠가 멤버), 그리고 도몬이 맵 중앙에 등장한다. 만약 빌바인과 사이버스타 그리고 제타건담의 상태가 좋다면 이 세 유닛으로 중앙의 적을 쓸어버릴 수 있다(격려와 기합, 집중 사용). 만약 상태가 좋지 않다면 아래쪽은 사이버스타, 위쪽은 빌바인으로 적의 주의를 슬슬 끌면서 왼쪽으로 도망가자. 6턴 째에 론드벨이 나오는데 나오는 장소는 짜증나게도 맵의 최상부…. 아므로나 게타 등의 이동력이 좋은 기체를 중심으로 해서 구원을 해 나가자. 그리고 적이 전멸하게 되면 윙건담 맴버들이 또 나오는데 레벨 올리기용으로 활용하자. 여기서 아므로의 레벨을 30이상 올리는 것이 좋다.

마슈미는 강하다

좋은 위치다…

에필로그 론드벨은 길리엄이라는 자에게 연락을 받고 이윽고 에우고라는 단체와 크와트로의 소식을 접한다.

제 33화 (R) 재회의 생크 킹덤

제 33화 (S) 하만의 환영

인터미션

길리엄은 생크 킹덤에 대한 얘기를 하기 시작하고 다바는 요즘 잠잠해진 포세이달을 의심한다.

전략

마지막 스테이지. 초기의 배치된 적은 이리아의 햄머햄머와 하만의 큐베리이를 제외하고는 공격력만 높지 그다지 강하지는 않다. 2턴에 샤아(크와트로)가 백식을 몰고 나오는데 맵 병기를 가지고 있으므로 각성+열혈의 콤보로 맵 병기를 잘 쓰면 게임이 수월해진다. 여기는 우주이기 때문에 지상에서 날아다니던 빌바인 등의 유닛은 좀 주춤해지는 경향이 있다. 대신 우주에서 엄청 강한 뉴타입 패거리들 특히 아므로(2회 이동 가능)를 콜로니에 숨겨 두고 하나씩 요격하는 방식으로 진행하면 쉽다. 하만은 큐베레이는 거의 사기급의 기체인데다가 하만의 능력치도 거의 아므로를 상회하므로 건드리지 않는 것이 좋다. 그리고 샤아로 하만을 설득할 수 있다(완결편에 영향). 하만은 하만을 제외한 전 유닛이 제거되면 마슈마의 증원을 부르고 퇴각한다. 마슈마의 증원군은 강하므로 지금까지 참아왔던 슈퍼로봇들을 활용해서 한 번에 제거하자.

이 어둠미는 피하는 것이 좋다

역시 아므로! 2회 이동

아이템 : 하만-화티미
신 유닛 : 백식

마슈마의 증원

에필로그

브라이트 : 크와트로대위, 오랜만입니다.
크와트로 : …… 이제 와서 당신들 앞에 얼굴을 내밀 염치는 없지만…….
브라이트 : 어느 정도의 사정은 알고 있습니다. 하지만 지금은 코로니와 지구의 대립을 막기 위해 협력해 주셨으면 합니다.
기리암 : 그러기 전에 우선 우리들을 보호해준 생크킹덤의 대표분과 만나주십시오. 반드시 모두들과 만나고 싶다고 말씀하시니까요.
브라이트 : 우리들과? 알겠습니다. 받아들이도록 하죠.
(화면 전환)
브라이트 : !? 이분이?
리리나 : 처음 뵙겠습니다. 리리나=피스그라프트라고 합니다.
젝스 : (!! 역시, 리리나…)
노인 : ….
브라이트 : 아…. 론드=벨 사령관, 브라이트=노아입니다.
리리나 : 이전 몇 번인가 모두들의 활약을 이 눈으로 본 적이 있습니다. 소문에 걸맞은 멋진 활약이었습니다.
브라이트 : …. 대단히 감사합니다.
리리나 : 우리는 완전 평화주의 입장이기 때문에 모두를 도와드릴 수는 없지만 무운을 빌겠습니다.
브라이트 : 당신들은 싸움을 부정하고 있는 것이 아닌지?
리리나 : 물론입니다. 무력에 의한 해결은 증오를 낳을 뿐입니다. 절대로 인정할 수는 없겠지요. 하지만 그것을 사람에게 강요할 생각도 없습니다.
브라이트 : …. 하지만 현실은 그것을 가만두지 않지요?
리리나 : 어려운 일이라는것은 알고 있습니다. 하지만 도망갈 생각은 없습니다. 또한 이 각오가 없으면 완전평화주의를 외치는 것도 무의미합니다.
브라이트 : 그렇군요.
리리나 : 그런데 모두들을 이곳에 부른 것은 이유가 있습니다. 당신들에게 어느 인물을 도와주셨으면 합니다.
브라이트 : 어느 인물?
리리나 : 히이로=유이라는 소년입니다. 그는 코로니를 위해 싸웠지만 지금 코로니는 그를 배반하려하고 있습니다.
브라이트 : 하지만…, 왜 우리들에게?
리리나 : 파간…, 그의 자료를.
파간 : 예… 이것입니다.
브라이트 : !? 이, 소년은!
리리나 : 당신들이 그에게 몇 번이고 생명을 위협받고 있다는 것은 알고 있습니다. 하지만 그는 확실히 악인은 아닙니다. 코로니와 지구의 대립은 그를 위기로 몰아넣겠죠. 그를 도와줄 수 있는 것은 당신들뿐이라고 생각됩니다.
브라이트 : 하지만….
리리나 : 어려운 일이라는 것은 알고 있습니다. 찬스가 있으면…, 이라고 해도 괜찮습니다. 반드시 부탁드립니다.
브라이트 : 알겠습니다. 노력해보지요. 그런데 한가지 질문할 것이 있습니다만. 당신은 그와 어떤 관계입니까?
리리나 : 그렇군요…. 그는 저를 구해주었습니다. 그리고 동시에 저를 죽이려고 노리고 있습니다.
브라이트 : ?
리리나 : 저는 그로부터 여러 가지를 배웠습니다. 그와 만나지 않았다면 이렇게 생크킹덤의 여왕이 되는 일도 없었겠지요. 저에게 있어 히이로는 그런 인물입니다.
젝스 : (리리나……)
노인 : 걱정이시군요….
젝스 : 응? 무슨 일이지?
노인 : (좀더 마음을 여세요…. 젝스……)
파간 : 리리나님. 오늘 온 전학생은 괜찮습니까?
리리나 : 왜 그런가요?
파간 : 롬펠러 재단의 중심 인물, 델마이유후작의 혈연자라고 들었습니다. 이렇게 결정하는 것은 좀 그렇지만 생크킹덤의 평화주의를 고깝게 여기는 재단의 뭔가 책략이 있다고 생각됩니다.
리리나 : 롬펠러 재단은 생크킹덤의 평화국가 건설의 교육방침을 배우고 싶어…. 그 때문에 유학생을 전입시켰으면 한다고 말할 뿐입니다. 걱정할 일은 없어요.
파간 : 재단을 전부 믿는다는 것은…, 저에게는 불가능하지만….
리리나 : 사람을 의심하면 아무 것도 시작하지 않아요. 그리고 우리들은 아무 것도 후회할 일도 없어요. 그 사실을 이해시키기 위해서라도 좋은 기회라고 생각됩니다.

엔딩

엔딩인지 예고편인지. 하만이 통솔하는 DC는 새로운 전력을 얻게 되고 지구권은 디탄즈의 음모가 시작된다. 그리고 시공을 초월한 거대한 운명이 지구를 뒤덮게 된다.

이데온 소개

건버스터의 소개

이나즈마 킥!!

후반 스테이지 공략

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

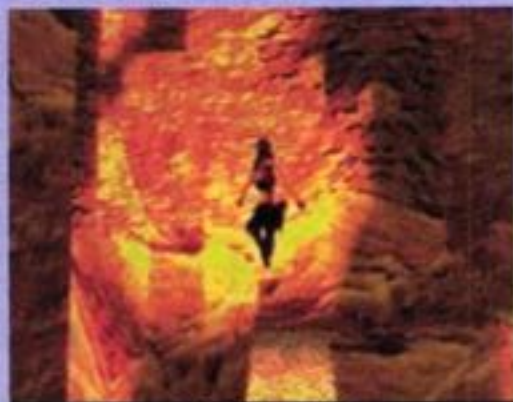
툼 레이더 3 (하편)

제작사:	아이도스
장 르:	액션 어드벤처
발매일:	11월초
발매가:	오픈 프라이스

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

이번 호에서는 지난 호에 미처 공략하지 못했던 「툼레이더 3」의 후반부 스테이지를 공략하기로 한다. 엉성한 그래픽과 어려운 조작감이 단점이기는 하지만 때 플레이하면 할수록 제작자의 꼼꼼함에 감탄하게 한다. 플레이 도중에는 수많은 좌절과 분노(?)가 있었지만 클리어 후에는 왠지 모를 뿌듯함을 느낄 수 있었다. 자! 이제 라라와 함께 남은 모험을 떠나 보도록 하자.

라라의 다양한 액션 사용법

1. 쉽게 롱점프하기

뒤로 백대시 한 다음 점프하면 쉽다

게임을 진행하면서 트랩이나 지형을 건너기 위해 점프를 하다가 점프를 늦게 누르거나, 혹은 점프 도중에 죽는 경우가 많을 것이다. 그래서 쉽게 롱점프하는 방법을 적어본다. 우선 점프하고자 하는 곳에서 R1을 누른 상태로 살금살금 끝까지 앞으로 간다. 그리고 R1을 떼고 방향키↓를 누르면 뒤로 살짝 백대시를 한다. 이만큼의 거리는 롱점프가 가능한 최소의 도약거리이다. 이제 점프할 준비를 한다. 방향키↑를 누르면서 점프버튼을 함께 누르고 있으면 쉽게 롱점프를 시도한다.

2. 롱점프보다 더 멀리 나가기

남극 스테이지를 진행하다 보면 롱점프로도 넘어갈 수 없는 곳이 있는데 이러한 곳에서는 약간의 트릭(?)을 사용해서 넘어가야 한다. 우선 롱점프와 마찬가지로 R1을 이용해서 뒤로 간 다음 점프한다. 이때 ○버튼을 누르면 조금 더 멀리 점프하면서 착지한 후 앞으로 구른다. 롱점프가 안 될 경우에는 이 방법을 한번 시도해 보자.

계속 버튼을 누르고 있어야 한다

앞으로 굴러서 착지

3. 몽키 스윙

어렸을 적에 구름다리를 잡고 마치 원숭이처럼 이쪽 끝에서 저쪽 끝까지 넘어가 본 기억이 있을 것이다. 이 게임에서도 이러한 액션을 사용해야 할 경우가 상당히 많은데 위쪽에 철망이 있거나 심상치 않은 선이 일정하게 그어져 있으면 몽키 스윙을 한번 시도해 보자. 의외의 장소에서 길이 열리는 경우가 많다.

의외의 곳이 잡히는 경우가 있다

스테이지 공략

TOMB RAIDER

영국

STAGE 11
지배자의 문(Lud' s Gate)

이번 스테이지에서 주의해야 할 점은 여기에 나오는 사람들이 적이 아니라는 점이다. 게임을 시작한 지점에서 왼쪽을 보면 횃불을 들고 있는 사람이 있다. 그쪽으로 가면 횃불을 들고 있는 사나이가 어디론가 라라를 인도한다. 그를 따라가면 양쪽에 얕은 물이 있는 방에 도착한다. 정면에는 통로가 2개 있고 왼쪽 벽에는 타고 올라갈 수 있는 통로가 보이지만 막혀 있다. 우선 왼쪽 통로로 간다. 통로를 따라가면 오른쪽으로 기울어진 통로가 있는데 들어가기 전에 통로 우측에 붙어서 내려가야만 피해를 줄일 수 있다. 통로 끝에 다다르면 위에서 트랩이 내려오므로 재빨리 오른쪽 위에 있는 구멍으로 점프해서 들어가자.

오른쪽에 붙어서 내려가야 빨리 피할 수 있다

먼저 공격하기 전에는 공격해 오지 않는다

우선 왼쪽 문으로…

계속 가다보면 오른쪽에 스위치, 왼쪽으로는 절벽으로 갈 수 있는 갈림길이 나온다. 먼저 절벽으로 간다. 절벽에서는 왼쪽으로 붙어서 건너편으로 점프를 해본다. 그러면 착지 후에 뒤로 미끄러지면서 안전지대에 서 있게 된다. 이제 뒤로 돌아서 바위 틈 사이로 올라간다. 그리고 오른쪽으로 내려가면 비밀 방(secret room)에 들어갈 수 있다. 아이템을 먹은 후 위로 점프해 보면 잡을 수 있는 난간이 보인다. 그것을 잡고 올라오면 절벽위로 올라오게 된다. 이제 스위치가 있던 곳으로 온다.

맞은 편 경사를 향해 점프

비밀 방에서 나오려면…

대각선으로 난간을 잡으면 원위치로 돌아온다

스위치를 누르면 왼쪽으로 올라갈 수 있다. 앞쪽에 있는 철조망을 잡고 위로 올라가자. 올라가는 도중 양쪽에 녹색 빛이 보이는 지점이 있다. 여기에서는 왼쪽으로 붙어서 점프를 누르면 뒤로 덤블링을 하면서 아이템이 있는 곳에 착지하게 된다. 만약 실패하면 아래로 떨어져 죽게 된다. 아이템을 먹은 후 계속해서 철조망을 타고 올라간다. 꼭대기에 다다르면 기어 지나가는 통로가 있으며 통로 끝까지 가면 아이템이 있다. 기어가다가 중간에 설 수 있는 곳에서 오른쪽으로 올라간다. 이곳에서 떨어지면 적과 전투를 벌이게 된다.

이 지점에서 백 점프

방안에는 스위치와 움직일 수 있는 돌이 있다. 우선 돌을 왼쪽으로 2칸 옮겨서 바닥과 색깔을 맞춘 다음 스위치를 누르면 문이 열리면서 적이 공격해 온다. 적을 처리한 후 복도를 달려가다 보면 오른쪽에 통로가 이어져 있다. 이곳은 이집트 풍으로 벽화가 처리된 방이다. 방 입구에서 시점보기를 통해 정면을 보면 사다리와 통로가 보인다. 그쪽으로 이동하자. 그러면 작은 방안에 움직이는 돌이 보일 것이다. 이것을 이용해서 들어온 출입구를 막는다. 이제 돌 위로 올라가면 다시 이집트 풍의 방으로 나온다. 밑으로 내려오기 전에 왼쪽을 보면 매달려 갈 수 있는 나무 손잡이가 보인다. 그것을 잡고 가면(몽키 스윙으로) 왼쪽에는 크리스탈, 오른쪽에는 스위치가 보인다. 크리스탈을 얻은 후 스위치를 누르자. 이제 이 방에서 나가려고 하면 기둥이 입구를 막고 있다.

돌을 움직여 바닥과 색깔을 맞춘다

이 곳으로 올라온 다음…

통로로 들어가 입구를 막자

PLAY STATION

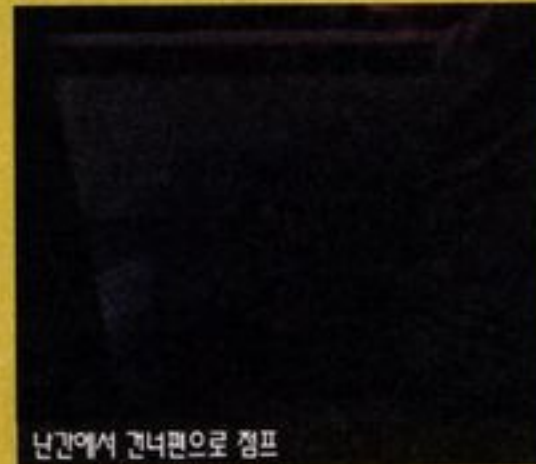
여기가 이집트 풍의 방

사다리를 잡고서 몽키 스윙

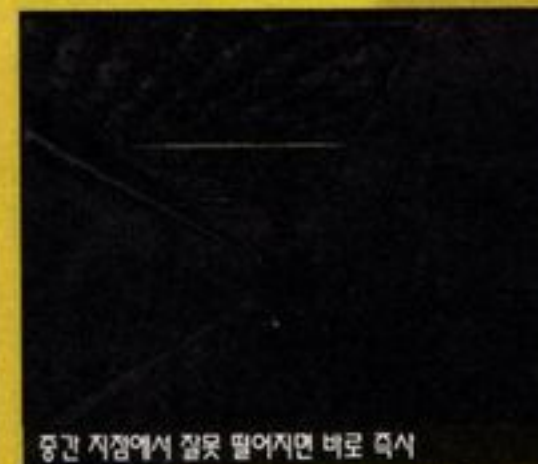
우선 기둥위로 올라가 보자. 위를 쳐다보면 잡을 수 있는 난간이 보인다. 이것을 잡고서 길을 따라가면 경비병을 처치한 곳에 도착한다. 아까 움직였던 돌을 이번에는 가운데로 옮기자. 다시 이집트 풍의 방으로 가보면 기둥은 치워져 있다. 사다리가 있는 지점의 왼쪽 위에는 스위치가 하나 있는데 이것을 작동시키면 사다리가 이어진다. 이 사다리를 타고서 꼭대기까지 올라간다. 그리고 건너편으로 계속 넘어가면 미끄러지는 곳이 나온다. 미끄러지면서 점프해야만 반대편 난간을 잡을 수 있다. 난간을 지나가면 한 번 더 미끄러지는 곳이 나온다. 여기에서도 건너편을 붙잡을 수 있는데 첫 번째 방법처럼 그냥 뛰면 성공할 수 없다. 미끄러지는 곳을 자세히 보면 끝쪽에 희미하게나마 바닥이 있는 것을 볼 수 있다. 우선 그대로 미끄러진 다음 바닥을 딛고 건너편으로 점프해 보자. 시간을 지체하면 바닥이 무너지면서 그대로 죽게 된다. 건너가자마자 바닥에 떨어져 있는 방부제(Embalming Fluid)를 줍자.

왼쪽엔 크리스탈, 오른쪽엔 스위치

스위치를 누르면 위로 오르는 길을 만들 수 있다

아래쪽까지 미끄러져야 건너편 난간을 잡을 수 있다

난간에서 건너편으로 점프

방부제를 얻는다

기어서 이곳을 빠져나가면 경비병이 공격해온다. 처치한 다음 스위치를 누르면 왼쪽 문이 열리면서 로켓을 얻을 수 있다. 통로 밑으로 내려가면 몽키 스윙을 할 수 있는 철망이 보인다. 철망을 잡은 다음 크리스탈을 얻도록 하자. 철망을 잡고 가운데로 와서 스핑크스 머리위로 떨어질 수 있도록 이동한다. 이곳은 거대한 박물관으로 거대한 스핑크스가 있다. 출구로 나가면 경비병이 공격해온다. 출구로 이어지는 통로 끝에 다다르면 위로 올라갈 수 있는 난간과 움직일 수 있는 돌이 보인다. 우선 돌을 당긴 다음 다시 내려온다. 이 돌은 줄이 그어져 있어서 잡고 올라갈 수 있다. 이제 돌이 이어진 곳을 통해서 위로 기어올라가자. 그런 다음 통로를 따라가면 앞뒤로 움직일 수 있는 돌이 2개 보인다. 우선 가까이 있는 돌을 2번 잡아당긴다. 뒤에 있는 돌은 밀어서 내려온 후 다시 위로 올라가 돌아나오면 돌이 막고 있던 길 뒤로 이동할 수 있게 된다. 도착한 곳은 바로 스테이지 시작 지점.

중간 지점에서 잘못 떨어지면 바로 즉사

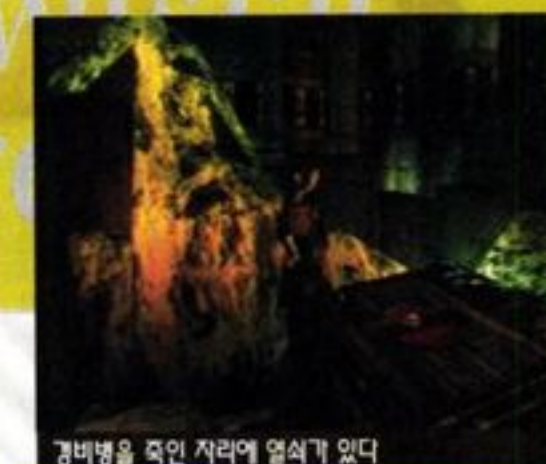
출구 위에 패널이 있어서 올라갈 수 있다

돌을 끌어서 진행할 수 있게 만들어야 한다

시작 지점에서 의자 맞은 편을 보면 파란색 제단이 있다. 이곳에다가 방부제를 놓자. 그러면 오른쪽으로 길이 열리는데 그대로 아래로 떨어지면 물 속이다. 잠수한 다음 UPV(수중형 스쿠터)를 타고 진행하다 보면 악어가 출현한다.. UPV에는 기본적으로 작살이 설치되어 있으므로 이것으로 공격하면 쉽게 죽일 수 있다. 악어를 죽인 다음 왼쪽 길로 나오면 수면이 보인다. 일단 UPV를 놓고 밖으로 나온다. 맞은편 물 속으로 들어가서 레버를 당기면 문이 열린다. 이제 그쪽으로 들어간다. 위쪽 난간을 붙잡고 올라오면 갑자기 잠수부와 경비병의 모습을 보여준다. 오른쪽에 있는 스위치를 누른 다음 물속으로 들어가면 건너편에 새로운 통로가 보일 것이다. 통로를 따라나간 다음 경비병을 처치하면 보일러 열쇠(Boiler Room Key)를 얻을 수 있다.

제단에다가 방부제를 놓으면 새로운 문이 열린다

UPV에 작살이 있어서 악어와 잠수부를 죽일 수 있다

물속으로 들어가면 새로운 수로가 열려있다. 잠수부와 악어가 나타나면 이들을 지상으로 유인해서 해치우자. 그런 다음 계속 전진하면 굉장히 넓은 홀을 발견할 수 있는데 여기에서 오른쪽 위로 나가면 숨을 쉴 수 있는 공간이 나온다. 숨쉬는 곳에서 나와 오른쪽으로 들어가면 UPV가 있다. 이것을 타고 숨을 고른 다음 왼쪽 벽 아래로 들어가면 레버가 있다. 이 레버를 당긴 다음 입구 위에 있는 길로 들어가서 새롭게 열린 문으로 들어가면 두 번째 레버가 있다. 이제 붉은색 터널로 들어간다. 세 번째 레버를 당긴 다음 다이버를 처치하고 숨쉬는 곳 옆의 파란색 터널로 나오면 밖으로 나올 수 있다. 이번 스테이지에서는 숨쉬는 것에 항상 주의해야 한다. 길이 비교적 길기 때문에 숨이 막혀 죽는 경우가 많기 때문이다.

경비병을 죽인 자리에 열쇠가 있다

유인한 다음 지상에서 처리하자

물 속의 스위치로 불을 끄고

입구 오른쪽에 숨을 수 있는 공간이 있다

대시로 방아를 통과

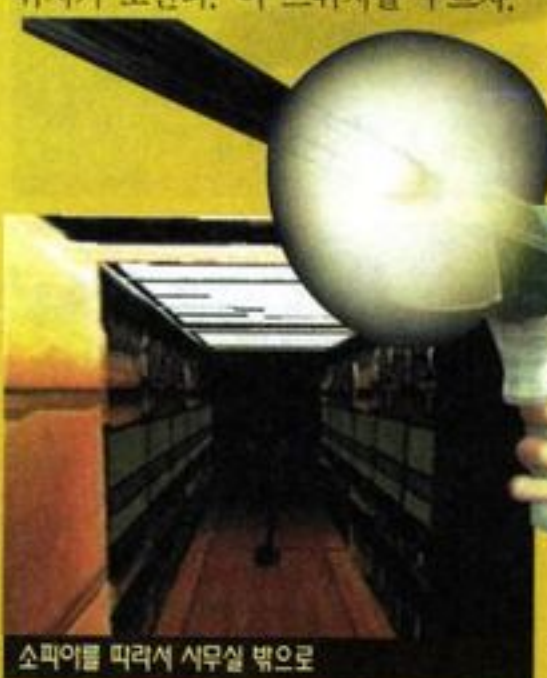
계속 가다보면 옆에 불길이 보이고 아래쪽으로는 물이 보인다. 물로 들어가서 레버를 당기면 불이 꺼진다. 이곳을 건너서 오른쪽으로 돌아가면 방아가 보인다(방아에 맞으면 체력이 줄어든다). 방아를 잘 피한 다음 폭포 뒤편을 보면 작은 통로가 있고 건너편에도 다른 통로가 보인다. 천장의 철망을 잡고 몽키 스윙으로 폭포 뒤쪽 통로로 가서 보일러 열쇠를 사용해서 열고 그 안의 버튼을 누르면 문이 열린다. 이제 UPV를 얻었던 홀로 와서 열린 문을 통해 위로 나오자. 물에 들어오면 숨쉴 공간이 막혀 버리기 때문에 재빨리 행동해야 한다. 물 밖으로 나오면 추가 왔다 갔다 하는 곳에 도착한다. 약간 왼쪽에서 뛰어 점프하면 쉽게 건너갈 수 있다. 다 건너간 후 바로 왼쪽을 보면 위로 올라갈 수 있는 통로가 있다. 이 통로를 통해 끝까지 진행하면 아주 높은 절벽에 서있게 된다. 건너편을 보면 파란색이 희미하게 보인다. 뒤로 살짝 백대시를 한 다음 롱점프로 건너편 난간을 잡고서 살짝 놓아 한 칸 밑에 있는 난간을 잡는다. 위에 올라서면 기어서 전진해야 한다. 계속 전진하면 절벽에 도착하게 되는데 맞은 편에는 붉은 색 동굴이 보인다. 그쪽으로 롱점프해서 도착하면 이번 스테이지가 끝나게 된다.

폭포 뒤쪽에 작은 통로가 있다

건너편으로 롱점프한 다음 기어 들어가면 스테이지 클리어

STAGE 12
도시(City)

이번 스테이지에서는 적 보스인 소피아와 싸우게 된다. 사무실 안에서 소피아가 도망간 곳으로 따라 들어가면 소피아가 건물 맞은 편에서 공격해온다. 여기에서는 총으로 소피아를 공격해도 죽지 않는다. 일단 건물 꼭대기까지 진행하자. 소피아는 10번 정도 공격을 해오면 장전을 위해서 잠시 머뭇거린다. 이때를 이용해서 경사를 지나 오른쪽 상자위로 올라간다. 이제 뒤로 돌아서 몽키 스윙으로 맞은 편 상자를 향해 건너간 다음 위로 올라가면 소피아가 공격을 멈추면서 더 위쪽으로 올라온다. 한 칸 더 위로 올라간 다음 왼쪽으로 가면 스위치가 보인다. 이 스위치를 누르자.

스위치로 열린 문을 통해 위로 올라간다. 왼쪽으로 가다보면 중간에 구급약이 있고 벽에 철조망이 보인다. 점프해서 철조망을 잡은 다음 위로 올라간다. 기어서 뒤쪽으로 가면 위쪽으로 올라갈 수 있다. 정면에 보이는 건너편 패널에는 배전기가 있다. 이쪽으로 점프한 다음 배전기를 총으로 쏘면 소피아가 감전되어 죽게 된다. 다시 건너편으로 넘어와서 소피아가 있는 곳으로 가자. 철망이 깔린 바닥에는 전기가 흐르고 있으므로 주의하자. 여기에서 패널 끝으로 가면 스위치가 보인다. 스위치를 끄면 전기가 끊어진다. 이제 소피아가 죽은 자리에 가면 유물 '이시스의 눈(The Eye of Isis)'을 얻을 수 있다. 스테이지 클리어.

소피아를 따라서 사무실 밖으로

전기 공격을 가해오는 소피아

스위치를 눌러서 위로 오르는 문을 열자

장전할 때 건너가야만 피해가 적다

철망을 올라가서 왼쪽으로 점프

PLAY STATION

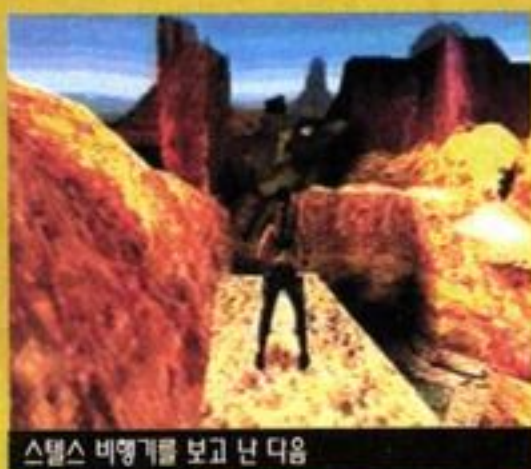
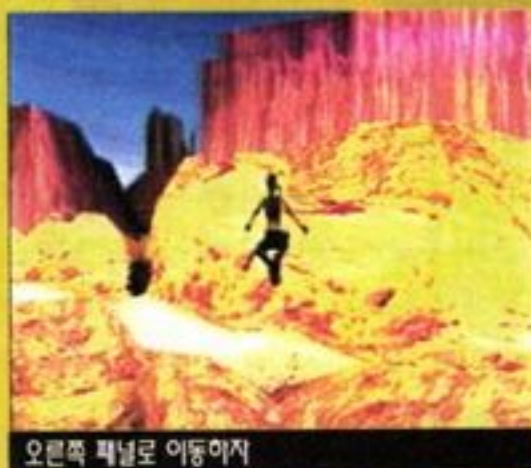
배전기를 총으로 부수면…

감전되어 죽는 소피어

네바다 지역

STAGE 13
네바다 사막(Nevada Desert)

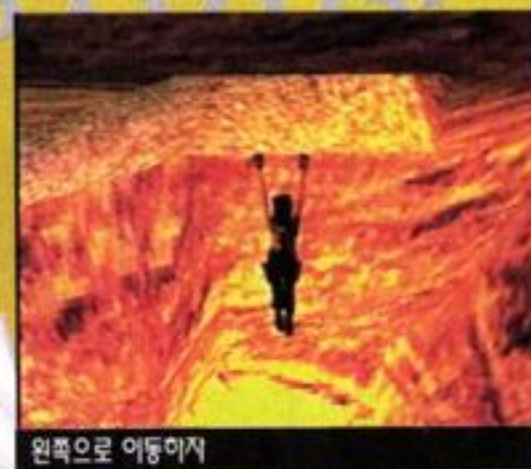
스테이지를 시작하면 경사를 따라 내려가게 되는데 공중에서 독수리 두 마리가 공격해온다. 모두 처치한 다음 앞으로 가서 풀 옆에 있는 뱀을 죽인다. 뱀 뒤로 보이는 길을 따라 들어가면 왼쪽에 움직일 수 있는 상자가 있다. 이것을 밀고 총탄을 주운 다음 위로 올라간다. 그리고 점프해서 가운데 기둥 앞까지 간 다음 돌아서서 천천히 아래로 내려오면 비밀 방에 들어갈 수 있다. 이 방에는 뱀이 있으므로 물리지 않도록 조심하고 만일 뱀에 물렸으면 구급약을 사용하도록 하자. 밖으로 나올 때는 아까 그 상자를 밀어서 돌아 나오면 된다. 다시 위로 올라가서 기둥을 따라 건너가면 밖으로 나올 수 있다. 밖에는 검은 색 건물이 있는데 여기에서 스텔스 비행기를 본 다음 오른쪽을 따라서 이어진 패널로 점프한다. 패널을 따라서 이동하면 끝에서 큰 구급약(Large Medi Pack)을 찾을 수 있다. 뒤로 돌아 나와서 중앙을 보면 기둥을 향해 점프할 수 있다. 이 기둥위로 올라가면 끝에 검은 색 건물이 보인다.

가운데 기둥에서 내려오면 비밀 방이 보인다

스텔스 비행기를 보고 난 다음

오른쪽 패널로 이동하자

중앙 기둥을 향해 점프

이 건물 가운데에는 아래로 떨어질 수 있는 구멍이 있다. 아래로 떨어지면 물속에 빠지게 된다. 이 물길을 따라 밖으로 나온 다음 길을 따라 나오면 왼쪽에 폭포가 보이고 오른쪽에는 띄엄띄엄하게 배치된 패널이 보인다. 우선 오른쪽으로 돌아서 점프하여 끝까지 가면 독수리가 공격해온다. 건너편에는 잡을 수 있도록 줄이 그어져 있고 아래쪽에는 틈새가 보이는 곳이 있는데 여기가 비밀 방이다. 그 쪽으로 들어가면 아이템을 얻을 수 있다. 이제 물속으로 뛰어들자(물 속에도 아이템이 있다). 폭포쪽으로 헤엄쳐오면 위쪽에 수면 위로 올라갈 수 있는 패널이 딱 하나 있다. 이 패널을 통해서 들어온 입구를 지나 독수리를 잡았던 곳까지 와야 한다. 다시 위로 올라간 다음 왼쪽 길을 따라가면 스텔스기 2대가 나온다. 뒤로 돌아서 가운데 틈을 잡고 왼쪽으로 이동하면 끝으로 올라갈 수 있는 패널이 있다. 천장에 달린 줄을 잡고서 이동하면 TNT가 있는 곳으로 갈 수 있다.

이 틈새로 들어가면 비밀 방이다

물 속에 빠지면 이쪽으로 올라와야 한다

왼쪽으로 이동하자

크리스탈을 얻은 다음 폭포를 보면 경사진 면이 보일 것이다. 그쪽으로 뛰어 떨어질 때 모서리를 잡고 위로 올라설 수 있다. 폭포 뒤쪽으로는 건너갈 수 있는 공간이 보인다. 이 길을 따라 왼쪽 물으로 올라서면 기둥 뒤에 뱀이 있다. 길을 쭉 따라가면 엘리베이터와 크리스탈이 있다. 크리스탈을 얻은 다음 돌아나와 수차 쪽으로 간다. 수차 옆에 있는 경비원을 죽이고 위로 올라가자.

폭포 뒤쪽으로 점프하자

위로 올라오면 댐에 도착하게 된다. 공격해오는 독수리를 죽인 다음 물속으로 들어가서 레버를 당기자. 레버는 모두 2개가 있다. 두 번째 레버를 당기면 뒤쪽에 있는 아이템을 얻을 수 있다. 이제 댐 오른쪽으로 와서 통로를 따라 들어가면 레버 하나 보인다. 이 레버를 당기면서 안으로 들어가면 수면 위로 나올 수 있다. 통로 끝에 있는 스위치를 누른 다음 댐으로 돌아오자. 그리고 수차를 타고 내려와서 크리스탈을 얻었던 엘리베이터로 간다. 이곳의 경비원을 처치하고 엘리베이터 안쪽으로 가면 뇌관 열쇠(Detonator Switch)를 얻을 수 있다.

이제 이 열쇠를 가지고 TNT가 있던 곳으로 돌아와서 터뜨리자. 스위치를 누르면 돌이 굴러오므로 좌우로 점프해서 피하도록 하자. TNT가 터진 곳을 통해서 천장으로 나오면 감옥이 보인다. 오른쪽에 보이는 조그만 동굴에 들어가면 아래 위로 길이 있는데 아래로 떨어지지 말고 위쪽으로 진행하자.

엘리베이터 안쪽에서 열쇠를 얻고 나서

TNT를 폭파!

부서진 천장으로 올라가자

물속으로 들어가서 두개의 레버를 작동시키고 되돌아 나온다. 그리고 왼쪽의 큰 동굴로 들어가서 뱀을 죽이고 오른쪽 건물에 있는 스위치를 누른다. 다시 조그만 동굴로 들어가서 이번에는 아래쪽으로 가서 경비병을 처치한 후 사다리를 타고 올라간다. 바로 오른쪽에 올라 설 수 있는 공간이 있는데 이곳을 통해서 건너편 건물로 점프한다. 착지한 건물이 아닌 다른 건물안에는 버기카가 있는데 이것을 타고 건물 지붕위로 올라가면 발전기 출입 패스(Generator Access Pass)를 얻을 수 있다. 다시 버기카를 타고 내려와서 건물 안으로 들어와서 발전기 방을 연 후 스위치를 내리면 철조망의 전기가 꺼진다. 다시 버기카를 타고 정문으로 와서 문을 열고 나가자. 왼쪽에 보이는 경사를 이용해서 버기카로 뛰어 넘으면 이번 스테이지를 끝마치게 된다.

오른쪽에 올라설 수 있는 패널이 있다

버기카로 뛰어넘자

STAGE 14
감옥(High Security Compound)

스테이지 13에서 쓰러진 라라는 모든 무기를 빼앗긴 채 감옥에 갇히게 된다. 우선 창문에 있는 녹색 레이저를 건드리면 경비병이 문을 열고 들어온다. 무기가 없기 때문에 공격할 수는 없으므로 복도에 있는 스위치를 눌러서 죄수들을 탈옥시키자. 그러면 그들이 대신해서 경비병을 없애준다. 모든 스위치를 열어서 열려 있는 문으로 들어가자. 안으로 들어가면 방안에 있는 상자를 밀어서 구멍을 만든다. 안으로 기어 들어가면 앞쪽에 상자가 있는데 이것을 앞으로 밀고 오른쪽에 있는 상자를 앞으로 2번 민 다음, 처음에 밀었던 상자를 이번에는 뒤로 끌어서 길을 만든다. 뒤로 돌아서 기어 나가면 처음에 있던 상자 뒤로 돌아갈 수 있게 된다. 작은 구급약을 얻은 다음 위로 올라가면 함정으로 철조망이 쳐진 곳이 나온다. 끝까지 가서 스위치를 누르면 문이 열리는데 여기서 그냥 내려가면 함정에 빠져 죽게 된다. 옆을 보면 사다리가 있는데 이것을 타고 내려가면 왼쪽에 통로가 보인다.

죄수들이 대신 경비병을 처리해 준다

기어들어가 스위치를 누른 다음 통로로 들어가자

통로를 따라가면 갑자기 떨어지는 트랩이 등장한다. 우선 이곳을 피한 다음 길 끝에 있는 떨어지는 트랩으로 간다. 아래로 떨어져서 뒤를 돌아보면 기계 장치와 스위치가 있다. 이것을 작동시키면 죄수들이 몰려나와 경비병을 죽여버린다. 죽은 경비병 옆에서 키카드 A(Keycard Type A)를 얻을 수 있다. 이것으로 죄수들이 몰려나온 건너편 문을 열자. 앞으로 전진하다가 왼쪽으로 돌면 화장실이 나온다. 스위치를 눌러서 지나가면 상자가 쌓여 있는 방에 도착한다. 상자를 움직인 다음 위쪽 통로로 올라가서 스위치를 누르면 아래쪽 방이 물로 가득 차게 된다. 이제 헤엄쳐서 건너편 입구로 올라간다. 앞으로 전진하다 보면 불이 솟아오르는 곳으로 떨어져 죽게 되는데 조심스럽게 건너편으로 건너가서 길 끝에 있는 스위치를 누르면 불이 꺼진다.

이 스위치를 누르면 죄수들이 경비를 처리해 준다

화장실을 지나면 상자가 있는 방이다

상자를 옮겨서 위쪽에 있는 구멍으로 올라가자

그냥 떨어지면 곧바로 통구이가 된다

불이 꺼진 곳으로 내려와서 문을 연 다음 첫 번째 스위치를 누르면 경비병이 나오고 두 번째 스위치를 누르면 왼쪽에 문이 열리면서 식당으로 통하게 된다. 일단 두 번째 스위치를 누른 다음 첫 번째 스위치를 눌러서 경비병을 죄수들이 있는 곳으로 유인하면 간단히 처치할 수 있다. 경비병이 있던 방으로 들어가서 스위치를 누르면 프로펠러가 돌던 곳으로 올라갈 수 있다. 크리스탈을 얻고 뒤로 돌아 내려오면서 모서리를 잡은 다음 왼쪽으로 움직인다. 구멍을 통해 이동하면 위쪽에 있던 죄수가 스위치를 눌러서 위로 더 올라갈 수 있는 길을 만들어준다. 위로 계속 올라가면 경비병이 왔다갔다하면서 경비를 서고 있다. 경비병이 왼쪽으로 갔을 때 재빨리 오른쪽으로 가서 스위치를 누르면 죄수가 나타나서 경비병을 죽인다. 죽은 경비병에게서 키 카드 B(Keycard Type B)를 얻는다. 이 키를 사용해서 방문을 열면 스위치가 있는데 이것을 누르면 오른쪽에 있던 레이저가 사라진다.

오른쪽 스위치를 누르고 난 후, 왼쪽 스위치를 누르자

크리스탈을 먹고서 뒤로 내려가자

모서리를 잡고 왼쪽으로 이동

오른쪽으로 돌아가면 경비병이 있는데 이 녀석을 유인하면서 왼쪽 계단으로 가면 방이 보인다. 이 방에 있는 스위치를 눌러서 죄수들을 꺼내주면 경비병을 처리해준다. 죽은 경비병으로부터 황색 보안패스(Yellow Security Pass)를 얻은 다음 오른쪽 건물로 들어가서 이것을 사용한다. 가는 도중에 화면이 바뀌면서 경비병을 잠깐 보여주는데 이때 오른쪽으로 기어갈 수 있는 통로가 보일 것이다. 이곳으로 기어들어가 밖으로 나온 다음 재빨리 스위치를 누른다. 그러면 붉은 색 레이저가 나타나면서 경비병이 죽는다. 레이저를 넘어서 건너편 통로로 진행하자.

왼쪽으로 유인해서 처리

이 스위치를 누르면 경비병이 죽는다

통로 끝에는 사각형의 건물이 있는데 일단 밑으로 내려와야 한다. 내려갈 때에 최하층부의 경사지역으로 떨어지면 체력은 줄지만 죽지 않는다. 아래로 떨어진 다음 뒤로 돌아가면 사다리가 있으니 위로 올라간다. 통로 왼쪽에는 경비병이 있고 오른쪽에는 통로가 있다. 우선 오른쪽으로 가서 황색 보안 패스(Yellow Security Pass)를 줍고 경비병에게 들키지 않도록 주의하면서 사각형의 건물 밑으로 되돌아오자. 이제 맞은편 붉은 색 통로를 따라가면 패스(Yellow Security Pass)를 사용할 수 있다. 패스를 끼우면 크리스탈 뒤쪽으로 통로가 닫히는 화면을 볼 수 있다. 패스를 끼운 다음 오른쪽 사다리로 이동한다.

위에서 떨어지기 전에 세이브를 해두자

황색 패스가 필요하다

위로 올라간 다음 물속으로 들어가면 크리스탈을 얻을 수 있다. 계속 전진하면서 레버를 조작하여 문을 열고 나가면 지상이 보인다. 물밖으로 나갈 때에는 녹색 레이저를 조심해야 한다. 레이저를 건너서 다시 물속으로 들어가면 방이 나온다. 상자를 넘어서 스위치를 누르면 패스를 되찾을 수 있다. 다시 나올 때는 어쩔 수 없이 레이저를 건드릴 수밖에 없는데 이때는 재빨리 오른쪽으로 숨어야 한다. 다시 나와 오른쪽 통로를 따라서 가면 경비병과 개가 공격해온다. 청색 보안 패스(Blue Security Pass)를 얻은 다음 왼쪽의 사다리로 올라가서 패스를 집어넣고 스위치를 누르면 상자가 움직인다. 상자가 움직인 곳으로 돌아오면 위로 올라갈 수 있는 형태로 상자가 배치되어 있다. 천장에는 철망이 쳐있기 때문에 몽키 스윙으로 움직일 수 있다. 오른쪽 위로 올라간 다음 경비병을 처리하면 열쇠를 얻을 수 있다. 아래로 내려와 문을 연 다음 건물 안쪽으로 들어가자. 마지막으로 트럭 뒤에 올라타면 이번 스테이지를 끝이 난다.

물 속에서 나올 때는 레이저를 주의하자

드디어 무기 입수

재빨리 오른쪽 상자 밑으로 숨자

상자를 딛고 사다리로

STAGE 15
51구역 (Area 51)

트럭에서 내려서 왼쪽으로 가면 헌병이 공격해온다. 이 녀석을 처치하고 버튼을 누르면 왼쪽으로 기어갈 수 있는 문이 열린다. 안으로 들어가서 구급약을 얻은 다음 위쪽 통로로 올라가면 붉은 색 레이저를 발견할 수 있다. 이때 일어서면 체력 게이지가 줄어드니 주의하자. 왼쪽으로 가면 두 번째 구급약을 얻을 수 있고 오른쪽에서 사다리를 발견할 수 있다. 계속 가다보면 경비병이 라라를 보고 도망치는데 경보를 울리게 하기 전에 재빨리 죽여야 한다. 왼쪽에 있는 스위치를 눌러서 문을 열면 죄수가 등장하는데 라라에게 피해를 주지는 않는다. 오른쪽으로 가면 빨간색 레이저가 작동되고 있는데 첫 번째는 기어서 통과할 수 있다. 오른쪽에는 기어갈 수 있는 통로가 있으므로 돌아나온다. 복도에서 경비병을 사살한 다음 왼쪽으로 돌아가면 스위치가 있다. 이 스위치를 누르면 갑자기 밑으로 떨어지면서 바깥으로 나오게 된다.

옆문으로 기어들어가자

뒤에서 나오는 레이저에 주의하자

경비병은 빨리 처리하는 것이 좋다

가운데에 있는 큰 구멍으로 내려와서 스위치를 누르면 기어들어갈 수 있는 문이 열리고 왼쪽으로 가면 갑자기 밑으로 떨어진다. 경비병을 처치하고 왼쪽 복도 끝에 있는 스위치를 누르면 죄수가 뛰어나와 경비병과 싸운다. 잠시 구경하다가 죄수가 나온 곳으로 들어가면 구급약을 얻을 수 있다. 돌아나와서 스위치를 누른 다음 가운데 통로로 가면 앞쪽의 문이 닫히고 양쪽 문이 열리면서 경비병이 공격해온다. 처치한 다음 방안의 스위치를 누르면 건너편 방으로 기어갈 수 있는 문이 열린다. 빨간 색을 따라서 진행하면 레이저를 건드리게 되고 곧이어 경비병이 공격해온다. 처치한 다음 오른쪽으로 진행하면 건너편에서 경비병이 공격해온다. 이 경비병을 해치우면 코드 허가 디스크(Code Clearance Disk)를 얻을 수 있다.

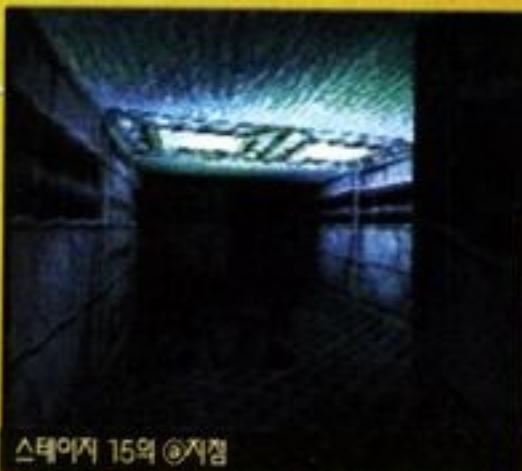
경비병에게서 디스크를 얻자

다시 왔던 길을 돌아나와 왼쪽으로 가자. 녹색 레이저에 주의하면서 컴퓨터 앞까지 가서 코드 허가 디스크를 삽입하자. 컴퓨터가 작동하면서 미사일이 올라간다. 이제 사다리를 통해서 위쪽으로 올라가 경비병을 처리한다. 경비병을 죽인 자리에서 고리형 출입키(Hanger Access Key)를 얻을 수 있다. 아래로 내려와서 추의 오른쪽으로 총을 발사하면 창틀이 깨지면서 뒤쪽으로 넘어갈 수 있다. 비밀 방으로 들어가서 크리스탈을 얻고 코드 허가 디스크를 얻었던 장소로 되돌아오자. 그런 다음 아래로 내려가서 통로로 들어간다.

디스크를 이 곳에 삽입

위로 올라가 출입키를 얻자

여기가 비밀 방으로 가는 입구

일단 구멍으로 떨어지지 말고(ⓐ지점) 지나가서 고리형 출입키를 사용한 다음 경비병을 처치한다. 이제 왼쪽으로 들어가면 자기 부상 열차의 선로를 볼 수 있다. 아래로 내려가서 왼쪽 사다리를 타고 올라간다. 스위치를 누르면 열차가 와 있는 것을 볼 수 있다. 선로 건너편으로 기어가서 열차 위로 점프한다. 이제 열차 위에 있는 통로로 올라 갈 수 있다. 중간에 철망이 있어서 몽키 스윙으로 건너갈 수 있지만 건너편의 붉은 색 레이저가 진행을 방해한다. 충분히 전진한 다음 밑으로 떨어져야만 죽지 않는다. 다시 사다리를 타고 내려 온 다음 왼쪽 통로로 이동하면 경비병이 도망간다. 재빨리 처리하자. 녹색 레이저를 건너뛰면서 진행하면 왼쪽에 거대한 비행기(ⓑ지점)가 보이고 조금 더 진행하면 상자가 많은 곳으로 올 수 있다.

스테이지 15의 ⓐ지점

재빨리 몽키 스윙으로 지나가야 한다

이곳이 바로 ⓑ지점

상자를 타고 넘어가서 경비병이 경보를 울리기 전에 처치하자. 이 방 양쪽에는 스위치가 하나씩 있는데 먼저 오른쪽 스위치를 눌러서 앞쪽 문을 연다. 그리고 왼쪽으로 가서 스위치를 누르면 두 번째 문이 열리는데 시간 제한이 있으므로 재빨리 움직여야 한다. 다음 방으로 가면 스위치가 5개 있다. 첫 번째, 네 번째, 다섯 번째 스위치를 눌러서 방을 빠져나와 거대한 비행기가 있던 방(ⓑ지점)으로 온다. 벽에 있는 스위치를 누른 다음 사다리를 타고 위로 올라간다. 그리고 점프해서 비행기 위로 올라가면 발사 코드 키(Launch Code Key)를 얻을 수 있다. 다시 돌아서 기차를 지나 ⓐ지점으로 돌아간다.

2, 4, 5 순으로 누른다

비행기 위로 올라가서 코드 키를 얻자

ⓐ지점의 구멍에 빠진 다음 발사 코드 키를 사용하여 스위치를 누르면 화면이 이상해지면서 뜨거운 열기가 밀려온다. 이때 재빨리 대시를 사용하면서 뒤쪽 방으로 피해야만 살 수 있다. 이 열기는 바로 위층에 있던 미사일이 발사되면서 발생한 것이다. 미사일이 발사되면 미사일이 있던 장소로 이동해서 사다리를 타고 꼭대기까지 올라간다. 경비병이 계속 공격해오므로 떨어지지 않도록 주의하면서 처치하자. 문 옆의 스위치를 눌러 통로로 들어간다. 기어가다 보면 붉은 색 레이저가 진행을 방해한다. 몽키 스윙으로 지나가면서 오른쪽 지하에 있는 경비병을 처리하면 코드 해제 디스크(Code Clearance Disk)를 얻을 수 있다. 스위치를 눌러 기둥 옆의 구멍으로 내려간다. 다시 비행기가 있는 곳(ⓑ지점)으로 돌아온 다음 건너편 방에 있는 컴퓨터에 디스크를 넣어서 작동시킨다. 이제 비행기 아래로 가면 문이 열려 있어서 위로 올라갈 수 있다. 마지막 유물인 오러 단검(Ora Dagger)을 얻으면 스테이지가 끝난다.

뒤쪽 방으로 움직여야만 살 수 있다

ITEMS
Select Go Back
Code Clearance Disk

디스크를 넣어서 비행기 문을 열어야 한다

오러 단검을 얻으면 클리어

남극

STAGE 16

남극(Antarctica)

시작 지점의 왼쪽으로 배가 한 척 보이는데 이 배 위로 올라가야 한다. 우선 오른쪽 오두막으로 가서 배의 옆을 따라 얼음 사이로 건너가면 위쪽으로 선이 그어진 곳에 도착한다. 만일 물에 빠지면 또다른 게이지가 생기는데 이 게이지가 완전히 줄면 체력이 급속도로 떨어지면서 죽게 되니 주의하자. 여기에서 몽키 스윙으로 이동하면 배 뒤쪽에 도착한다. 배 위쪽에 있는 구멍을 통해서 들어가면 선원 두 명이 공격해오고 뒤쪽에는 동력설비가 움직이고 있다. 동력 설비 옆에 있는 레버를 움직여서 아래쪽에 열린 문을 통해 내려간다. 선원을 처리한 다음 앞쪽에 있는 스위치를 눌러 오른쪽으로 가면 붉은색 파이프가 있는 방에 도착한다. 아래로 내려가면 창밖에 '조디악(Zodiac)'이라는 이름의 보트가 매달려 있다. 스위치를 누르면 보트가 바다로 떨어진다.

이 게이지가 다 없어지면 체력이 급속도로 떨어진다

선박 뒤쪽으로 갈 수 있다

이 레버를 작동하면 문이 열린다

미지막 관문, 남극으로

배 앞으로 나와서 오른쪽 난간을 따라 계속 가다보면 왼쪽에 동굴이 하나 보인다. 점프해서 넘어가면 비밀방으로 들어갈 수 있다. 다시 나와서 배 앞으로 간 다음 보트를 탄다. 보트를 타고 배의 왼쪽을 따라 나온 다음 얼음 동굴(?)로 들어간다. 물을 따라 진행하다 보면 오른쪽에 집(ⓐ지점)과 경비원이 보인다. 보트에서 내려서 재빨리 경비원을 처치하고 집 왼쪽에 보이는 상자로 올라가서 위쪽 철망을 잡고 몽키 스윙으로 이동하자.

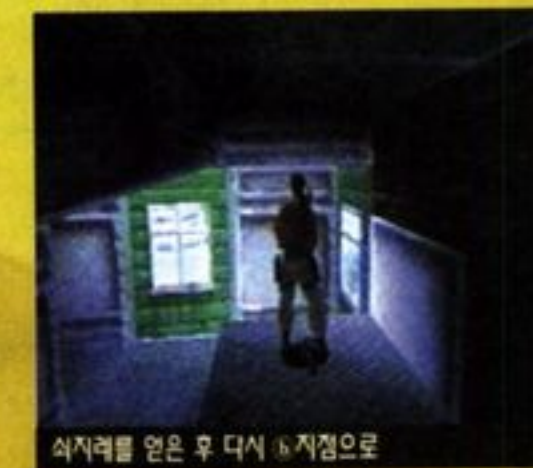
보트를 타고 동굴로 들어가자

스테이지 16의 ⓐ지점

철망에서 내려오자마자 경비원이 공격해온다. 처치한 다음 통로를 빠져 나오면 이번에는 개가 공격한다. 왼쪽에는 철골 건물이, 오른쪽에는 회색 건물이 보인다. 우선 사다리를 타고 왼쪽 철골 건물 꼭대기(ⓑ지점)로 올라간다. 레버를 당기면 오른쪽 건물 꼭대기의 문이 열린다. 이제 아래로 내려와서 회색 건물로 들어간다. 개 한 마리와 경비병이 등장. 밖으로 나오면 가운데에는 물탱크가 보이고 왼쪽 건물에 스위치가 보인다. 스위치를 누른 다음 물탱크와 건물 사이의 통로로 진행한다. 공격해오는 개 두 마리를 처치하면서 앞에 있는 건물로 들어간다. 자동문이 고장이 나서 저절로 움직이고 있는데 이 문에 맞으면 곧바로 즉사하므로 타이밍을 잘 맞춰 피한 다음 2층으로 올라간다. 2층에 오면 경비원 2명이 공격한다. 2층 복도 끝에는 상자가 있고 그 위에 쇠지레(Crowbar)가 있다. ⓑ지점으로 가서 쇠지레로 문을 뜯어낸다(쇠지레를 사용한 다음 다시 주워야 한다). 몽키 스윙으로 건너편으로 간 다음 아까 레버로 열어둔 문으로 들어간다. 레버를 작동시켜 문을 열고 다시 밖으로 나온다. 그러면 물탱크가 있던 지역으로 나오게 된다.

이곳이 바로 ⓑ지점

스위치를 누른 다음 물탱크 왼쪽으로 들어가자

자동문에 맞으면 즉사한다

쇠지레를 얻은 후 다시 ⓑ지점으로

물탱크의 오른쪽으로 다리를 건너가면 개 사육장(?)이 보인다. 사육장에 있는 버튼을 누르고 계속 앞으로 진행한다. 반정도 부서진 건물 안에는 사람이 쓰러져 있는데 가까이 다가가면 갑자기 독을 뿜어댄다. 독에 맞지 않도록 조심해서 처치하자. 이 건물에서 나와 맞은편 건물의 지하로 들어가면 파이프와 돌릴 수 있는 핸들이 4개 있는 것을 볼 수 있다. 아마 이와 비슷한 상황을 배 안에서 본 적이 있을 것이다. 4개중에서 두 번째와 네 번째 핸들을 돌리면 바로 위쪽의 문이 열린다. 방안으로 들어가 레버를 내린 다음 개 사육장으로 와서 버튼을 누르면서 진행한다. 버튼을

TOMB RAIDER
BIGGER THAN
PAMMY, WISER
THAN YODA
LARA CROFT

누르고 건물 안에 들어가면 정문 키(Gate Control Key)를 얻을 수 있다. ⓐ지점으로 와서 쇠지레로 문을 뜯어낸 다음 정문 키를 끼운다. 그런 다음 버튼을 누르면 수문이 열리면서 보트가 지나갈 수 있게 된다. 보트를 타고 안으로 들어가 도중의 아이템을 얻으면서 끝까지 간다. 그런 다음 벽을 타고 올라가면 목조 건물이 보인다. 이 건물 뒤로 가면 이번 스테이지도 클리어된다.

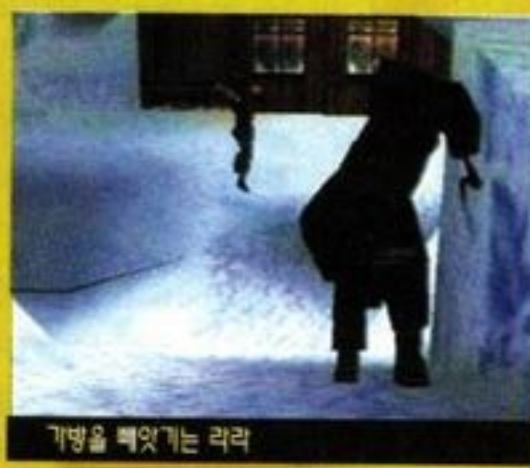
두 번째와 네 번째 핸들을 돌리자

되돌아와서 수문을 열어야 한다

갑자기 일어나서 독으로 공격한다

목조 건물 뒤로 돌아가면 스테이지 클리어

STAGE 17
RX 기술광산(RX Tech Mines)

어떤 남자에게 가방을 빼앗긴 라라는 엘리베이터 안에서 그를 놓치고 만다. 엘리베이터 위를 보면 구멍이 있어서 기어올라갈 수 있다. 앞으로 계속 가다보면 같은 자리만 빙글빙글 돌고 있다는 것을 알 수 있다. 일단 처음 나온 문까지 한바퀴 돈 다음 반대 방향으로 가면 기어갈 수 있는 길이 또 하나 열려 있다. 아래로 내려가면 조명탄이 있고 오른쪽으로 스위치가 보인다. 스위치를 누르면 경비병이 괴물을 태우고 있는 것을 볼 수 있다. 여기서부터는 라라가 먼저 공격하지 않는 한 경비병이 공격해오지 않는다. 왼쪽 통로로 가면 광산에 도착한다. 여기에는 각 층마다 3대의 석탄차가 있다. 먼저 1층에 있는 석탄차를 타고 가는데 도중에 선로를 바꾸어야 한다. 정거장에 서면 오른쪽에 통로가 있다.

가방을 빼앗기는 라라

경비병은 화염방사기로 괴물을

석탄차를 타고 가다가 선로를 바꾸어야 한다

석탄차 조정키	
브레이크	□
고개 숙이기	L2
선로 바꾸기	×
석탄차에서 내리기	○+ 좌우 방향키

버튼을 누르고 아래로 미끄러지면 갑자기 오른쪽에서 괴물이 공격해온다. 괴물을 처치한 다음 괴물이 나왔던 통로로 들어간다. 중간에 기어들어갈 수 있는 곳의 막다른 부분에 도착하면 왼쪽으로 간다. 사다리를 타고 위로 올라가면 오른쪽에 버튼이 있다. 첫 번째 버튼을 누르면 석탄차를 탈 수 있는 정거장이, 두 번째 버튼을 누르면 기어갈 수 있는 통로가 나온다. 기어간 다음 아래로 내려오면 유리창 밖에 괴물이 얼쩡거리는 모습을 볼 수 있다. 앞에 있는 버튼을 눌러서 괴물을 처치한다. 밖으로 나가면 물웅덩이가 있는데 그 안에서 윈치 시동기(Winch Starter)를 구할 수 있다. 건물안으로 들어가서 왼쪽 버튼을 누르면 괴물이 다시 튀어나온다. 통로를 지나 정거장으로 가서 석탄차를 타고 처음 출발지점으로 돌아온다.

갑자기 괴물이 공격해온다

1층에서 올라와 2층에 있는 석탄차를 타고 진행하다 보면 갈림길이 없는 대신 선로를 바꾸는 장치가 있다. 이것을 치면 석탄차가 갑자기 진행을 멈춘다. 석탄차에서 내리면 경비병이 한 명 서있고 그 앞에 드릴이 작동되고 있는 것을 볼 수 있다. 드릴을 지나서

통로를 돌아가면 경사가 있다. 뒤로 대시해서 내려가다가 절벽을 잡고서 아래로 떨어지면 괴물이 공격해온다. 건너편 절벽으로 뛰어 넘어간 다음 난간을 잡고서 오른쪽으로 이동한다. 밑에 패널이 보이므로 일단 아래로 떨어진다. 그런 다음 다시 난간을 잡고서 왼쪽으로 이동한다. 손을 놓은 다음 아래에 있는 난간을 잡고 가운데로 이동하면 기어서 이동할 수 있는 공간이 나온다.

이 장치를 때리면 석탄차가 멈춘다

가운데로 이동한 다음 위로 오르자

통로를 빠져나오면 물웅덩이와 철망이 보인다. 철망 위에는 쇠지레(Crowbar)가 있으니 줍도록 하자. 이제 통로를 빠져나왔던 출구로 가서 옆에 있는 눈더미로 올라가 철망 왼쪽에 있는 눈더미로 점프하자. 거리가 상당히 멀기 때문에 롱점프보다는 멀리 나가기를 사용해서 건너가야 할 것이다. 건너편으로 건너가면 통로가 보인다. 이 통로를 따라서 사다리를 잡고 올라가면 4개의 드릴이 보인다. 이것을 잘 피하면서 올라가면 롤링 불도저(?)가 설치되어 있다.

이 눈더미에서 점프하자

사다리를 잡고 위로 더 올라가면 2대의 불도저가 라라의 진행을 방해한

다. 위로 올라와서 석탄차를 타고 출발지점으로 되돌아온다. 출발지점에 오면 쇠지레로 2층의 문을 뜯어서 산화 납 배터리(Lead Acid Battery)를 얻자. 3층으로 올라가 잠수함이 있는 곳으로 간다. 기중기 옆에 있는 전원에 배터리를 넣고 기중기에다가 윈치 시동기를 꽂는다. 그러면 잠수함이 물속으로 가라앉는 모습을 볼 수 있다. 물속으로 들어간 다음 잠수함으로 가서 잠시 숨을 고른다. 다시 물속에 있는 철문으로 들어가 위로 올라가면 중간에 숨쉴 곳이 있다. 다시 헤엄쳐서 밖으로 나가면 다리가 보인다. 다리를 건너서 건물안으로 들어가면 이번 스테이지도 끝이 난다.

문을 뜯어서 안쪽에 있는 배터리를 얻은 다음

석탄차를 타고 잠수함이 있는 곳으로 이동하자

STAGE 18
잃어버린 도시, 티노스(Lost City of Tinnos)

스테이지가 시작되면 라라가 어느 방안에 있다. 앞뒤로 문이 하나씩 있는데 그 중에서 앞문이 열린다. 이 문을 열고 들어가면 가운데 물이 고여있는 커다란 방이 나온다. 왼쪽을 보면 사다리가 있고 오른쪽에는 열쇠를 꽂는 구멍이 있다. 우선 사다리를 타고 2층으로 올라가자. 올라가서 통로에 있는 레버가 찾아 작동시키자. 이제 1층으로 돌아와서 사다리 옆을 보면 문이 열려져 있는데 그 안에서 유리 키(Uli Key)를 얻을 수 있다. 방 오른쪽에 있는 열쇠구멍에다가 유리 키를 넣어서 철문을 열자. 그리고 위로 올라가서 레버를 내린 다음 첫 번째 사거리에서 왼쪽 통로로 가면 밑으로 내려 설 수 있는 패널이 보인다. 밑으로 내려가서 레버를 내린 다음 오른쪽 통로로 가자. 그곳에는 큰 철문이 있는데 옆에 있는 레버를 내리면 철문이 열리면서 큰방으로 나올 수 있다. 다시 사다리가 있던 장소로 가자.

사다리를 타고 위로…

이 안에 유리키가 있다

패널을 통해 레버를 내리자

사다리 왼쪽에 있는 통로로 들어가면 사다리가 설치된 벽을 통해 위로 올라갈 수 있다. 위로 올라가면 버튼이 5개 있는데 이중에서 1, 2, 5번째 버튼만 누르고 내려온다. 그러면 아래에 있는 철문이 열리면서 중간에 끊어진 다리로 갈 수 있다. 이곳에서는 벌들이 끊임없이 공격해온다. 일단 다리가 끊어진 부분까지 가서 왼쪽을 보면 크리스탈을 발견할 수 있을 것이다. 크리스탈을 향해 롱점프한 다음 오른쪽을 보면 위로 점프할 수 있는 공간이 있고 한 칸 높은 곳에는 패널이 매달려 있다. 이 패널까지 올라오면 끊어져 있는 다리를 잘 살펴보자. 그러면 다리 맞은 편으로 건너갈 수 있다는 걸 알 수 있다.

1, 2, 5번째 버튼을 누르자

크리스탈을 향해 점프

다리 아래로 내려온 다음 오른쪽 동굴로 들어가면 두 번째 다리가 있고 괴물 2마리가 보인다. 이 괴물은 먼 거리에서 파란 불덩이를 쏘면서 접근해오지만 좌우로 점프하면서 사격하면 불덩이를 피하면서 쉽게 죽일 수 있다. 모두 처치한 다음 안으로 들어가면 등불이 천장에 매달린 채 좌우로 움직이고 있다. 이 등불을 지나 왼쪽 통로로 들어가면 레버와 철문이 있다. 레버를 내리고 안으로 들어가면 북, 동, 서쪽에 각각 철문이 있는데 그 뒤에는 괴물이 한 마리씩 있다. 가까이 접근하면 철문이 열리면서 괴물이 공격해온다. 모두 처치한 다음 서쪽 철문 뒤에 가면 레버가 보인다. 이것을 내린 다음 밖으로 나오면 위로 올라갈 수 있는 돌이 있다. 올라서서 패널을 잡은 다음 건너편으로 건너가면 기어갈 수 있는 통로가 있으니 안으로 들어가자.

강력한 괴물들

철창 뒤에서 튀어나온다

이곳은 많은 패널과 스위치로 이루어진 방이다. 먼저 A-1 스위치와 A-2 스위치를 누르면 ⓐ와 ⓑ-1, ⓑ-2 패널이 생기고 바닥으로 내려갈 수 있다. 바닥에 있는 D스위치를 누르면 C 스위치를 누를 수 있으며 이것은 ⓒ패널을 만든다. ⓐ패널로 이동한 다음 R1버튼을 누른채 앞으로 끝까지 간 다음 다시 뒤로 한 발짝만 물러선다. 그 상태에서 점프하면 위쪽 다리가 아닌 ⓒ패널로 올라갈 수 있다. 이제 다리 밑을 잡고 몽키 스윙으로 건너가면 E스위치를 누를 수 있다. 이것은 바닥에 있는 큰 문을 열고 ⓔ패널을 만들어 준다. ⓔ패널로 이동한 다음 다리 위로 올라와서 바닥에 내려온다.

여기에서 점프해서 ⓒ패널로…

밖으로 나가면 물이 여기저기 고여있고 오른쪽에 가면 유리키(Uli Key)를 얻을 수 있다. 맞은 편 통로로 나가면 레버와 열쇠구멍, 그리고 철문(ⓕ지점)이 보인다. 레버를 내린 다음 유리키를 사용해서 철문을 고정시킨다. 그리고 위로 올라와서 오른쪽으로 가면 늪지역이 나타나는데 빠져도 죽지 않으므로 안심하고 안으로 들어가자. 늪을 따라가면 통로가 있는데 이 것을 따라 끝까지 가면 방안에서 해양 마스크(Oceanic Mask)를 볼 수 있다. 이것을 얻으면 땅이 흔들리면서 돌무더기가 떨어지고 지형이 변하기 시작한다. 이때 떨어지는 돌

에 맞으면 즉사하니 주의하자. 다시 되돌아 나오면 늪이 낭떠러지로 변해 있다. 건너편으로 계속 넘어가면 통로 입구에 도착할 수 있으며 밖으로 나가면 ⓕ지점이다. 위로 올라가서 왼쪽으로 가면 가운데 빛이 나오는 지점을 중심으로 십자로가 있다.

이곳이 ⓕ지점

마스크를 얻으면 지진이 일어난다

먼저 오른쪽 통로로 들어간다. 물이 보이고 톱날이 돌아가고 있다. 물속에도 톱날이 돌아가고 있지만 구석으로 떨어지면 피할 수 있다. 물 안쪽에는 통로가 있는데 그 안으로 진행하면 톱날 뒤로 4개의 구멍(ⓖ지점)이 보인다. 위쪽은 그냥 숨쉬는 곳, 왼쪽은 레버와 숨쉬는 곳, 아래쪽은 ⓕ지점으로 돌아가는 곳, 오른쪽은 상자로 막힌 통로이다. 먼저 왼쪽에 들어가서 숨을 고른 다음 레버를 당기고 나와서 오른쪽 구멍으로 들어가자. 시간 제한이 있으므로 재빨리 행동해야 한다. 통로를 따라 나오면 양쪽에 톱날이 돌고 있다. 왼쪽으로 가서 레버를 당기고 나와 오른쪽으로 들어가면 두 번째 해양 마스크를 얻을 수 있다. 레버를 당기고 나와서 ⓖ지점으로 간 다음 아래쪽 구멍으로 나오면 ⓕ지점이다. 다시 올라가서 십자로로 나가면 미로 같은 곳에 도착한다. 그러나 2시 방향(북북동)으로 진행하면 위로 올라갈 수 있는 통로를 볼 수 있다. 양쪽에서 가시가 달린 드럼통이 굴러내려 오는데 왼쪽, 오른쪽으로 점프하면서 각각 2개씩 피하자. 이제 위로 올라가면 세 번째 해양 마스크를 얻을 수 있다. 다시 ⓕ지점으로 가서 십자로로 간다. 이번에는 마지막 북쪽 길로 진행하자.

톱날에 맞으면 즉사

이 곳이 ⓖ지점

가장 쉬운 미로 스테이지

안으로 들어가면 바위가 하나 보인다. 위로 올라가면 지도를 볼 수 있는데 이때 조명탄을 사용하면 4개의 안전한 기둥을 표시해준다. 그런데 세 번째에서 네 번째 기둥으로 갈 때에는 직접 넘어갈 수 없다. 그러나 앞쪽에 불이 나오는 기둥에서 갑자기 불이 꺼지는데 그곳으로 올라가서 네 번째 기둥으로 점프하면 된다. 안으로 들어가면 용머리를 한 석상들이 움직이면서 불을 내뿜고 있다. 이곳을 자세히 보면 공중에 패널이 떠 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 끝부분까지 간 다음 점프해서 패널을 잡은 다음 불이 꺼지면 다시 패널 위로 올라선다. 그리고 제자리에서 다음 패널로 점프해서 패널 끝을 잡는다. 이런 식으로 세 번째 패널까지 도착한 다음 오른쪽을 보면 레버가 있다. 이쪽 패널로 점프해서 레버를 내리면 네 번째 용이 멈추게 된다. 레버를 내렸으면 다시 세 번째 패널로 점프한 다음 마지막 패널로 건너가자. 안으로 들어가면 마지막 해양 마스크를 얻을 수 있다. 통로로 나오면 ⓕ지점이다. 이제 입수한 4개의 해양 마스크를 빛 주위에 있는 기둥에 하나씩 끼운다. 그러면 빛이 사라지면서 그 자리에 구멍이 생긴다. 그 구멍으로 들어가면 이번 스테이지를 클리어하게 된다.

까다로운 지역

지도를 보고 안전한 위치를 살피자

구멍에 마스크를 모두 끼우면 들어갈 수 있다

STAGE 19
운석 동굴(MeteoRite Cavern)

운석 동굴로 들어가면 스테이지 16에서 가방을 빼앗아 달아났던 너석이 보인다. 그런데 그는 스스로 구멍이에 빠지더니 괴물로 변하는데…. 마지막 스테이지에서는 이 괴물과 싸워야 한다. 동서남북으로 통로가 이어져 있는데 이 통로로 들어가면 괴물이 광선을 쏜다. 이 광선은 적중률이 100%인데다가 맞으면 즉사한다. 괴물을 계속 공격하면 기절을 하는데 이때 통로 안쪽에 있는 돌을 괴물이 일어나기 전에 들고 나와야 한다. 이런 방법으로 4개를 모두 들고 나온 다음 괴물을 쓰러뜨리면 괴물이 터져서 죽어버린다. 이제 시작 지점 근처의 사다리를 타고 위로 올라가면 통로가 하나 있다. 계속 가다보면 절벽이 있는 패널로 나올 수 있다. 여기에 서서 오른쪽을 보면 건너갈 수 있는 패널이 보인다. 롱점프로 건너가서 방 가운데를 보면 마지막 패널이 보인다. 여기로 와서 위로 올라가면 천정으로 나갈 수 있다. 통로를 빠져나가면 여섯 명의 경비병이 공격해온다. 이제 건물 뒤편에 착륙하는 헬기를 빼앗아 타면 라라의 길고 길었던 여행도 막을 내리게 된다. Ⓟ

그는 무엇을 위해 괴물이 되는가?

잠(?)자고 있는 괴물

헬기를 뺏어 타면 라라의 모험이 끝난다

메가드라이브에서는 소닉, 새턴에서는 나이츠, 그리고 DC에서는 다시 소닉이다!

소닉 어드벤처

DC의 능력을 마음껏 발휘한 초고속 스피드 게임 소닉 어드벤처가 드디어 발매됐다. 환상적인 그래픽과 놀라운 카메라 앵글이 종래의 게임들에서는 맛볼 수 없었던 스피드의 쾌감을 전해준다. 6명의 캐릭터가 모여 하나의 이야기를 풀어 가는 형식의 어드벤처 필드와 이전과 같이 스테이지를 종횡무진 누비는 액션 필드 두 가지로 구성되어 라이트 유저들도 쉽게 접할 수 있다. 이번호에서는 주인공인 소닉을 중심으로 각 캐릭터들의 특징과 스토리를 공략해보겠다.

제작사 : 세가
장 르 : 액션 어드벤처
발매일 : 12월 23일(발매 중)
발매가 : 5,800엔

그래픽
조작감
스토리
사운드
소장가치

소닉 어드벤처의 시스템

조작

- 이동 : 아날로그 스틱
- 1인칭 시점 변환 : 십자키
- 시점 변환 : L,R 버튼
- 점프, 결정 : A버튼
- 액션, 취소 : B, X 버튼
- 일시 정지 : 스타트 버튼

메인 화면의 구성

어드벤처
선택한 파일로 게임을 시작한다. 소닉 어드벤처는 오토 세이브이기 때문에 언제라도 다시 게임을 시작할 수 있다.

트라이얼
캐릭터별로 진행시킨 액션 스테이지만 다시 즐길 수 있다. 레벨이 구분되어 있는데 캐릭터별로 클리어 조건이 틀리다.

인터넷
우리 나라와는 먼 이야기. 모뎀을 이용해 인터넷에서 무언인가가 가능한 것 같다.

옵션
파일 관리나 세부 사항들을 조정한다.

BIG

캐릭터별 특징 및 스토리

소닉

누가 뭐래도 주인공. 카오스 에메랄드를 이용해 스퀘어 시티를 에그맨 랜드로 바꾸려는 에그맨과 맞서 싸운다.

액션 스테이지의 목적
골인 지점까지 도달하라!

액션
스핀 어택

강화 아이템

라이트 슈즈
링을 타고 달리는 라이트 스피드 대시가 가능해진다.

크리스탈 링
라이트 스피드 대시의 발동 시간을 줄여준다.

태고의 빛
라이트 스핀 어택을 가능하게 해 준다.

테일즈

언제나 소닉의 뒤를 좇아다니는 꼬리 둘 달린 여우. 기본적으로는 소닉과 동일한 목적을 지니고 있다.

액션 스테이지의 목적
소닉보다 먼저 골인점에 도착하라!

액션
꼬리 어택

강화 아이템

제트 앙클렛
수평 비행 속도를 높여준다

리즘 브로치
연속 꼬리 회전 공격이 가능해진다.

빅 더 캣

낚시를 좋아하는 거대 고양이. 어느 날 친구인 개구리가 실종되자. 개구리를 찾으러 여행을 떠난다.

액션 스테이지의 목적
친구인 개구리를 낚시로 낚아올리자!

액션
로드(낚시대) 어택

강화 아이템

라이프 벨트
물에 빠져도 뜰 수 있다

파워 로드
낚시대. 찌를 던질 때 거리가 34미터까지 늘어난다.

너클즈

마스터 에메랄드를 수호하는 너클즈. 어느날 갑자기 나타난 카오스에 의해 마스터 에메랄드가 파괴되자 그 조각들을 찾아나선다.

액션 스테이지의 목적
여기저기 숨겨져 있는 마스터 에메랄드를 찾아라!

액션
펀치

강화 아이템

파이팅 글러브
맥심 히트 너클이 가능해진다.

샤벨 크로
점프와 액션 버튼을 동시에 누르면 굴을 팔 수 있다.

감마 102호

에그맨이 만든 궁극의 살인병기. 에그맨의 지시대로 꼬리 달린 개구리를 찾아 나선다.

액션 스테이지의 목적
제한시간 내에 골에 있는 목표물을 파괴하라!

액션
록 온 어택

강화 아이템

부스터
호버링 이동이 가능

상식 레이저 총
호밍 빔 착탄 후 주변으로 확산된다.

에이미

평범한 생활에 지루함을 느낀 에이미. 어느날 에그맨으로 부터 쫓기는 작은 새 한마리를 만나게 되고 그 새를 지켜주기 위해, 에그맨이 보내는 로봇들을 피해 도망치게 된다.

액션 스테이지의 목적
골인 지점에 있는 풍선을 타고 도망쳐라!

액션
해머 어택

강화 아이템

전사의 깃털
회전 해머 공격이 가능해진다.

롱 해머
해머 공격시 리치가 늘어난다.

게임에 등장하는 여러 장치들

스프링
건드리면 일정방향으로 튕겨져 날아간다

대시 패널
건드리면 일정 방향으로 대시가 된다

로켓트
여기 매달리면 특정 지점까지 운반된다

스위치
밟으면 여러가지 효과가 발생한다

세이브 포인트
액션 스테이지에서 일정 구획을 세이브한다

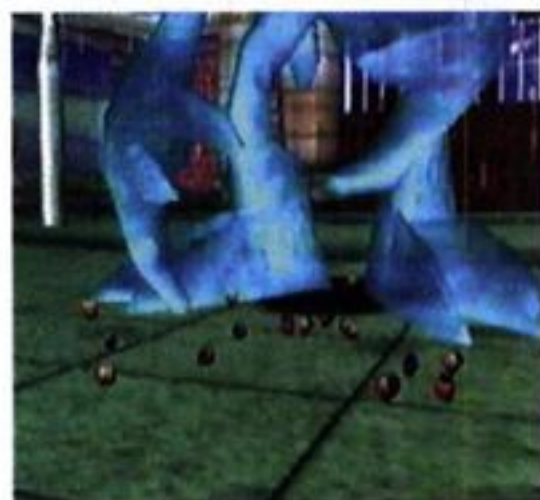
힌트 박스
공략의 힌트와 장소에 대한 정보를 제공해 준다.

힌트 볼
정체를 알 수 없는 발광체, 게임진행의 여러가지 힌트를 준다.

공략 - 소닉 편 -

어드벤처 필드

오늘도 변함없이 스테이션 스퀘어 시티의 밤거리를 종횡무진 달리고 있는 소닉. 그런데 오늘따라 도시가 시끌벅적하다. 헬기가 뜨고 패트롤카들이 어딘가로 향하고 있다. 무슨 일일까하고 쫓아가 보는 소닉. 경찰들은 시청에 나타난 괴생명체를 포위하고 있었다. 마치 물로 만든 투명인간 같은 느낌의 괴물에게는 총도 통하지 않는다. 결국 경찰들은 후퇴하고 우리의 소닉이 괴물과 맞서게 된다.

뭐지 이녀석은?

총도 통하지 않는다

BOSS 카오스 0

처음부터 보스 전이라서 긴장될 수도 있겠지만 무척 쉬우니 일단 조작감을 익히는데 주력하도록 하자. 카오스 0의 약점은 머리부분의 빨간 뇌(?)다. 호밍 어택을 이용해 3번만 때려주면 클리어다. 한번 정도 공중으로 올라가 공격해 오기도 하지만 다시 내려올 때까지 도망치면서 기다리면 된다. 대미지를 입을 때마다 마치 물처럼 부서져 내리는데 이때에도 공격 판정이 있으니 공격 후에는 멀찌감치 떨어져 있는 것이 좋다.

호밍 어택! 머리를 노려라!

이런 상태라도 공격 판정이 있다

이때는 그냥 도망칠 수밖에…

순식간에 괴물을 물리친 우리의 소닉. 괴물은 액체로 변해서 하수구로 도망쳐 버렸다. 왠지 맥빠지게 하는 녀석이다. 그런데 이 장면을 멀리서 바라보고 있던 인물이 있으니 바로 영원한 소닉의 천적 Dr. 에그맨! 에그맨은 드디어 궁극의 파괴신 카오스를 찾았다며 기쁨의 표효를 질러대는데….

괴물과의 대결 후 편안하게 호텔 수영장에서 일광욕을 즐기고 있는 소닉. 화창한 날씨에 갑자기 하늘에서 비행기가 떨어진다. 비행기에 타고 있었던 것은 테일즈! 해변으로 떨어진 것 같다. 여기서 어드벤처 필드로 들어가게 된다. 주위를 둘러보고 사람들과 대화도 나눠보자. 사람들 앞에서 점프하거나 스핀 대시를 쓰면 깜짝 놀라는 모습이 재미있다. 일단 지금은 해변으로 가서 테일즈를 구해내는 것이 급선무!

사람들과 대화할 때는 액션 버튼으로

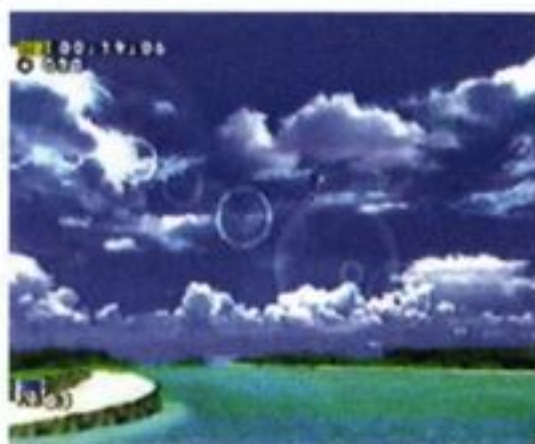
필드 이곳저곳에는 힌트박스가 떠있다

액션 필드

스테이지 1
에메랄드 코스트 (EMERALD COAST)
클리어 조건 : 테일즈를 구해내라!

햇빛이 쏟아지는 해변을 무대로 달리는 에메랄드 코스트 코스! 코스의 반 정도는 자동 진행이므로 아날로그 스틱으로 직선과 곡선 주행에 익숙해지도록 하는 것이 가장 중요하다. 일단 직선 주행 후 바로 나오는 스프링에 주목! 앞으로 스프링이 자주 등장하는데 이곳은 올라타는 것이 아니라 스프링에 돌진해 충돌하면 된다. 즉, 주행 중에 그냥 부딪히면 알아서 점프를 해 준다는 것.

스프링에 몸을 맡겨라!

우옷! 롤러 코스터가 따로 없군!

하이 점프! 멀리 태양의 광원 효과도 완벽하다!

하이 점프 시에는 레버를 점프 방향으로 해 주지 않으면 앞으로 나아가지 않는다. 대시 패널로 스피드가 배가된 하이 점프를 보면 정말이지 감탄사밖에는 나오지 않는다. 이런 스피드감과 입체감 때문에라도 대시 패널은 반드시 거쳐야 한다. 또 한가지 중요한 것이 점핑 패널! 이곳에 올라간 뒤 점프를 연타하면 1번부터 차례대로 숫자가 서있는 패널로 연속적으로 점프하게 된다.

이 절문에 주의! 떨어지는 타이밍을 잘 봐야한다

얼핏 보면 직선이지만 군데군데 길이 끊어져 있다

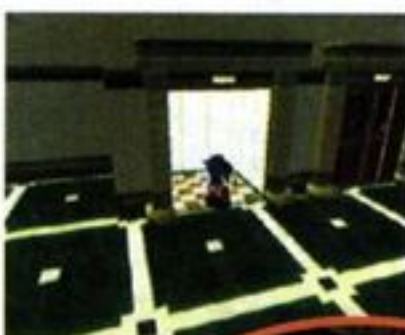
이곳에 올라가 점프 버튼을 연타하자!

벽면을 타고 가자! 이곳에도 아이템이?!

액션 필드는 여러가지 루트로 클리어 할 수 있지만 대체적으로 일방통행에 가깝기 때문에 스피드에 몸을 맡기고 무작정 달리는 것이 가장 좋다.

어드벤처 필드

다행히 테일즈는 무사한 것 같다. 하늘을 날 수 있는 테일즈가 비행기 추락이라니? 테일즈는 자신이 실험하고 있던 동력계 전달 장치의 강도가 약했던 것 같다고 한다. 그런데 그 새로운 동력원은 바로 카오스 에메랄드! 옛날에 2D시절에는 링 보너스 스테이지에나 있었던 비밀의 아이템이다. 테일즈는 보여줄 것이 있다며 미스틱 루인에 있는 자신의 작업실로 오라고 한다. 이제부터 테일즈로 플레이가 가능해진다-게임을 종료하고 플레이어 캐릭터를 고르는 곳에서 테일즈를 선택할 수 있다. 미스틱 루인은 열차를 타야 갈 수 있다. 여기서부터가 본격적인 어드벤처 필드의 시작이다. 일단 호텔 수영장을 나가서 여기저기 돌아다니면서 정보를 모아보자. 사실 가장 쓸만한 정보를 얻으려면 열차역 옆에 있는 힌트 볼을 건드리는 것이 좋다. 역으로 가면 열차를 탈 수 있고 곧바로 미스틱 루인으로 향하게 된다.

카지노로 가는 문. 밤이 되면 들어갈 수 있다

이 엘리베이터를 타면 문제의 차오 가든으로 갈 수 있다

이곳이 역이다!

미스틱 루인에 도착해 역을 내려가자. 역 오른쪽에 힌트 볼이 있을 것이다. 앞으로도 이곳에 오면 중요한 정보를 얻을 수 있다. 역 왼쪽의 계단을 올라가면 그곳이 바로 테일즈의 작업실이다. 이곳으로 올라오면 갑자기 에그맨이 카오스 에메랄드를 내놓으라며 또 이상한 메카닉으로 공격해 온다.

저곳으로 올라가면 테일즈의 작업실

왠지 멋있어진 Dr. 에그맨

또 탈출 전용 메카닉을

BOSS 에그 호네트

언제나 탈출용 포트를 장착하고 있는 에그맨표 메카닉들. 이번에는 고성능 전투기…같지만 땅에도 들이박는 걸로 보아서는 역시 정체불명. 무지 쉽다. 에그맨이 쏘는 미사일을 이리저리 돌아다니며 피하다가 에그맨이 땅으로 돌진해 땅에 박혀있는 동안 호밍 어택을 먹여 주면 된다. 역시 3번만 때려주면 클리어!

미사일이다. 맞고 싶어도 못 맞는다!

지금이 기회다! 호밍 어택!

말로만 떠들어대는 에그맨을 해치운 소닉. 그러나 에그맨이 테일즈의 손에서 카오스 에메랄드를 훔쳐가고 만다. 그리고 그것을 카오스라는 녀석에게 주는데 이 카오스가 바로 처음 보스전을 치룬 그 빈약한 파괴신이었다. 하지만 카오스 에메랄드를 흡수하자 뼈대가 생기면서 더욱 강력한 모습으로 변신해버린다. 에그맨의 친절한 설명에 따르면, 이 카오스는 7개의 카오스 에메랄드를 모두 흡수하면 최강의 몬스터가 된다고 한다. 그리고 둘은 스테이션 스퀘어 시티를 에그맨 랜드로 바꾸겠다는 야망을 토로하며 유유히 사라진다. 이제 에그맨의 야망을 부수기 위해서는 에그맨보다 먼저 카오스 에메랄드를 찾는 수밖에 없다.

그걸 뺏기다니! 테일즈 바보!

이 모습에서…

이렇게 바뀐다

일단 주변을 돌아보며 정보를 모으자. 그러면 언덕 위에서 이상한 돌을 보았다는 이야기를 들을 수 있다. 언덕 위란 테일즈의 작업실을 이야기하는 것이다. 그곳에 가면 초록색의 알과 같은 돌을 얻을 수 있다. 이것이 바로 바람의 돌! 이것을 집고서(액션 버튼)

폭포 근처의 통로로 들어가면 바람이 솟아오르면서 바람의 돌은 열쇠로 쓸 수 있는 곳이 있다. 열쇠를 사용하면 (액션 버튼으로 놓기) 바람이 더욱 강해지고 이 바람을 타고서 액션 스테이지 2로 가면 된다.

이것이 바람의 돌

바로 이곳이다!

액션 필드

스테이지 2
윈디 밸리
(WINDY VALLEY)
클리어 조건 : 카오스 에메랄드를 손에 넣어라!

바람에 몸을 실은 화려한 카메라 앵글이 돋보이는 스테이지다. 진정한 3D 소닉을 마음껏 즐길 수 있는 초강력 연출 코스! 코스 이곳 저곳에 바람을 이용한 진행루트가 있기 때문에 주의해야 한다. 바람에 몸을 실을 때에는 점프는 금지! 급격한 방향전환도 금지다! 곧바로 바람을 벗어나 추락하기 때문이다. 역시 물 흘러가듯이 몸을 맡기는 것이 가장 좋은 방법이라고 할 수 있다. 스틱은 진행방향 쪽으로 조금씩 움직여 주는 것만으로 O.K! 낙엽을 밟고 달릴 때에도 스틱을 위로 올리고 있기만 하면 된다. 조금 진행하다 보면 이윽고 거대한 소용돌이에 소닉이 휘말리게 된다.

바람에 몸을 맡겨라!

통통 튀기는 점프대! 몇번 점프하면 높이 올라간다

엄청난 소용돌이! 게임오버된 것이 아니다

소용돌이 안으로 들어오면 위로 계속 올라가야만 한다. 일단 스프링와 점핑 패널을 이용하면 쉽게 갈 수 있지만 바람을 타고 있을 때 방향을 잘못 입력하면 추락하게 되니 주의해야 한다. 또한 필드에 난간이 없으므로 너무 빨리 움직이다가 그냥 떨어지는 수도 있다.

이때 방향에 주의하자!

역시 같은 요령으로 버튼 연타!

O건물 안쪽에 스프링이 있다

소용돌이를 탈출하면 본격적인 레이스가 시작된다. 우선 코스로 들어가는 벽을 부순 뒤 달리는 거다. 아무런 말이 필요 없다. 달려라! 점프가 필요한 곳도 없다. 무작정 달리자. 제트 코스터의 레일같은 곳에서는 스틱을 돌려 조작하는 섬세한 조작이 필요하기도 하다. 그래도 스피드를 즐기기에는 부족함이 없다! 중간에 로켓을 이용한 이동방법이 나오니 잘 알아두자 (그냥 부딪히면 되는 거지만). 어지러울 정도로 카메라 앵글이 돌아가지만 스틱은 항상 위로 올리고 있기만 하면 된다. 괜한 조작을 했다가는 곧바로 코스 아웃이다. 그대로 달리다보면 어느새 스테이지는 클리어 될 것이다.

오른쪽 벽을 부숴라!

유연한 손놀림이 요구되는 곳

O앞에 있는 것이 로켓트다. 가보면 안다

O낙엽을 밟고 달리는 소닉!

이곳에서는 레버만으로 앞으로 진행하자!

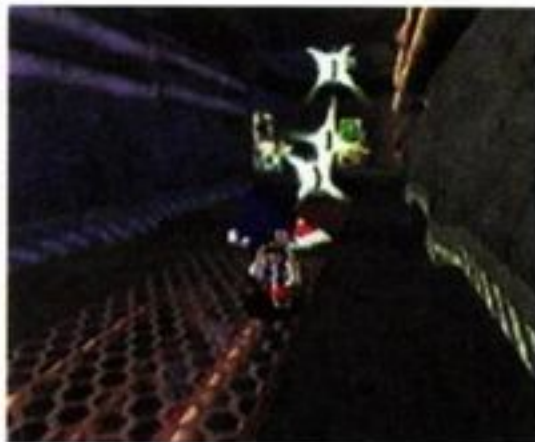
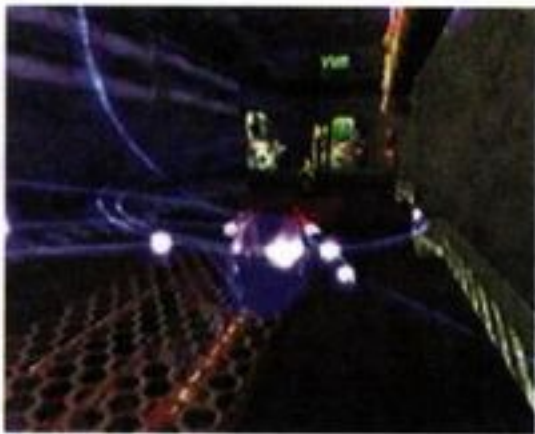
게임 화면이다! 어지러워 이제 그만!

낙엽을 밟고 가면 마지막 골에 점핑 도착!

어드벤처 필드

카오스 에메랄드를 손에 넣은 뒤 다시 미스틱 루트로 돌아온 소닉. 역 근처의 힌트 볼에 다가가면 스테이션 스퀘어에서 무언가를 찾을 수 있다고 말해준다. 즉시 스테이션 스퀘어로 돌아가자! 스테이션 스퀘어로 돌아오면 전에는 갈 수 없었던 도시 안쪽까지 갈 수 있게 된다. 그 거리에서 하수구 구멍으로 떨어지자. 그러면 그 안에서 라이트 슈즈를 얻을 수 있게 된다. 라이트 슈즈는 일렬로 늘어서 있는 링이 있다면 그곳을 길처럼 달릴 수 있는 슈즈다. 우선 액션 버튼을 소닉이 "레디~" 라고 말할 때까지 모은 뒤, 링 앞에서 버튼을 떼면 된다. 이때 에너지가 모이는 효과가 보이는데 이것은 공격판정도 있어 유용하게 사용할 수 있다.

이곳이 바로 하수구

라이트 슈즈 입수!

스위치를 누르면 링이 나타난다

에너지를 모은다. 이때 주위의 빛에는 공격판정이…

라이트 슈즈를 이용해 하수구를 나오면 방금 얻은 이 아이템의 효력을 테스트 해볼 곳이 생각날 것이다. 바로 호텔의 2층이다. 계단을 올라가면 볼 수 있는 이상한 스위치 2개의 의미를 이젠 알 수 있을 것이다. 하수구에서 빠져 나온 방법과 똑같이 하면 된다. 그러면 비밀의 방 안에서 또 하나의 아이템 크리스탈 링을 얻게 된다. 이것은 라이트 슈즈의 에너지를 모으는 시간을 단축시켜주는 팔찌다.

링을 출현시키고 문 스위치 뒤에서 라이트 슈즈를 이용! 스위치는 저절로 눌려진다

또 하나의 아이템 크리스탈 링!

이제 궁극의 아이템도 2개나 얻었고 슬슬 밤이 찾아오니 카지노로 가보자. 카지노는 문이 닫혀 있는데 역시 라이트 슈즈를 이용하면 문의 스위치를 누를 수 있다.

액션 필드

스테이지 3

카지노 폴리스 (CASINOPOLIS)

클리어 조건 : 카오스 에메랄드를 손에 넣어라!

조금은 황당한 스테이지다. 다리면서 골로 다가가는 방식이 아니라 일단 링 400개를 모아야만 클리어가 되는 그야말로 카지노에 어울리는 게임방식이다. 링을 모으기 위해 카지노 안에는 여러 가지가 준비되어 있다.

첫번째. 가장 빨리 링을 모을 수 있는 슬롯핀볼 게임! 소닉이 핀볼이 되고 플레이어는 슬롯과 핀볼을 동시에 즐길 수 있다. 슬롯에서 잘만 맞추면 단번에 400개를 모으는 것도 꿈은 아니다. 다만 기회는 3번이고 만일 3번의 기회를 다 쓸 때까지 링을 100개 이상 가지고 있지 않으면 쓰레기 배출구로 나가게 되는 비정한 게임이기도 하다.

인물에 따라 여러가지 효과가 나오는 슬롯

쓰레기장이다. 이곳에서도 링을 모을 수 있다

두번째, 나이츠 카드 핀볼 게임! 이것도 역시 소닉이 공이 되는 핀볼 게임으로 핀볼과 트럼프 게임을 합쳐 놓은 방식이다. 나이츠의 세계를 잠시 둘러볼 수도 있지만 너무 자주 보게 된다는 점이 사람을 피곤하게 만들기도 한다. 꾸준히 링을 늘릴 수 있다는 점이 매력적이다. 역시 100개 이상 못 모으면 쓰레기장으로 직행!

나이츠가 보인다!

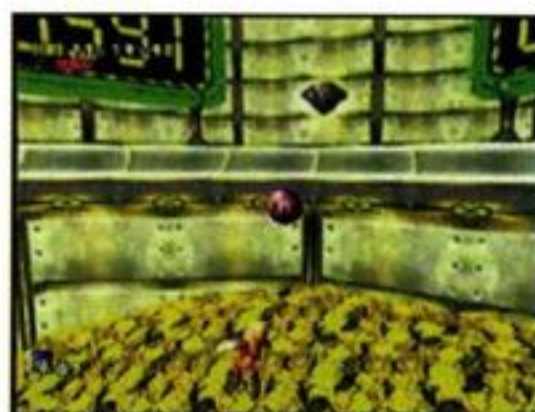
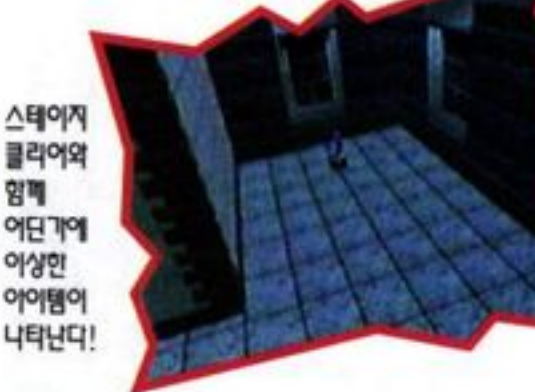
또 다른 핀볼 메뉴도 있다

이 외에도 단순히 링을 모을 수 잇는 샤워장과 일반 슬롯머신이 있지만 1개씩으로는 400개까지 모은다는 것이 무리다. 아무튼 400개를 모으면 카오스 에메랄드가 있는 곳으로 가자. 그러면 왜 400개를 모았는지 이유를 알 수 있다.

슬롯머신. 호밍 어택을 하면 링이 나온다

샤워장. 방마다 링이 1개씩…

이곳이 카오스 에메랄드가 있는 곳. 스위치를 누르면…

우왁! 뭐, 뭐야! 내 돈이!

돈을 짓밟고 카오스 에메랄드를 집어라!

스테이지 클리어와 함께 어딘가에 이상한 아이템이 나타난다!

어드벤처 필드

카지노에서 카오스 에메랄드를 손에 넣은 소닉. 유유히 카지노를 걸어 나오는데 갑자기 에그맨이 나타나 에메랄드를 빼앗아간다. 아무튼 이제 카오스 에메랄드는 에그맨이 2개 소닉이 1개를 가지고 있다. 나머지를 누가 일찍 차지하느냐에 따라 도시의 운명이 결정된다. 이제 카지노 근처의 골목으로 들어가 아까 출현한 아이템을 집자. 이것이 바로 얼음의 돌이란 것으로 앞서의 바람의 돌과 같은 일종의 열쇠다. 이 열쇠를 써야할 곳은 미스틱 루인에 있으니 미스틱 루인으로!

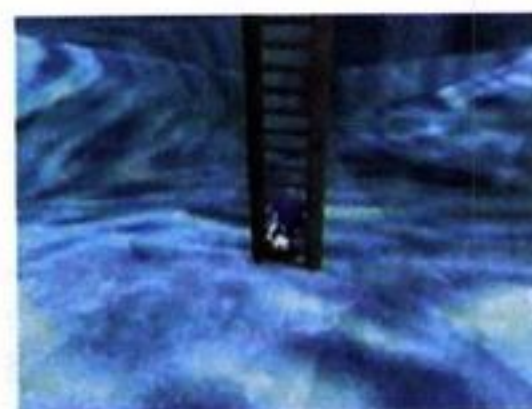
에그맨 등장!

카오스 에메랄드가!

비겁한 놈!

이 쪽에 얼음의 돌이 있다

미스틱 루인으로 가는 도중 암벽이 부서지는 장면을 볼 수 있다. 그곳이 바로 얼음의 돌을 열쇠로 쓸 수 있는 곳이다. 안으로 들어가 바람을 타고 위로 올라가면 긴 터널이 나온다. 그 중간 정도에 얼음을 돌을 열쇠로 이용해야하는 곳이 있다. 문을 열고 들어가면 사방이 온통 얼음 투성이인 방이 나온다. 이곳이 바로 액션 필드 아이스 캡으로 가는 통로!

암벽이 부서지고 그 안에 터널이!

이 사다리를 타고 올라가면 액션 필드다. 사다리는 점프로 잡는다.

액션 필드

스테이지 4
아이스 캡(ICECAP)
클리어 조건 : 카오스 에메랄드를 손에 넣어라!

일단 이곳에서는 빠른 스피드가 불필요하다. 상당히 섬세한 조작을 필요로 하기 때문이다. 그다지 달라진 것은 없지만 고드름에 매달려 점프하는 액션이 조금 까다롭다. 고드름에 매달리게 되면 스틱으로 고드름에 매달린 채로 360°회전을 하게 된다. 그리고 점프 버튼을 누르면 반드시 소닉의 등쪽으로 점프를 하게 된다. 즉, 고드름에 매달리면 회전을 해서 다음 고드름으로 등을 돌린 채 점프를 해야 된다는 것. 단 주의할 점은 고드름에 너무 오래 매달려 있으면 고드름이 부러진다는 사실.

일단 매달린다

등쪽이 향하도록 회전한다

점프!

이곳에서는 일단 왼쪽 스프링으로!

이 스위치를 누르면 얼음 길이 생긴다

중반 정도 진행하면 나오는 스위치는 누르면 얼음길이 생기게 된다. 이 곳은 스핀 어택보다는 스틱에 의한 직선주행이 오히려 쉬운 곳이다. 이 길을 타고 점프 패널이 있는 곳에서 또 다시 점프 연타하면 필드 중앙의 큰 고드름이 떨어지게 된다. 이제 다시 길을 올라가 큰 고드름이 만든 길을 나가게 되면 신나는 스노우 보드 스테이지로 이어지게 된다. 스노우 보드 스테이지는 일종의 미니 게임으로 마치 '쿨보더즈'를 하는 느낌으로 레이스를 펼치면 된다. 골인 지점은 산밑에 있다. 가자! 소닉!

이번에는 오른쪽 스프링을 이용!

고드름이 만들어낸 길

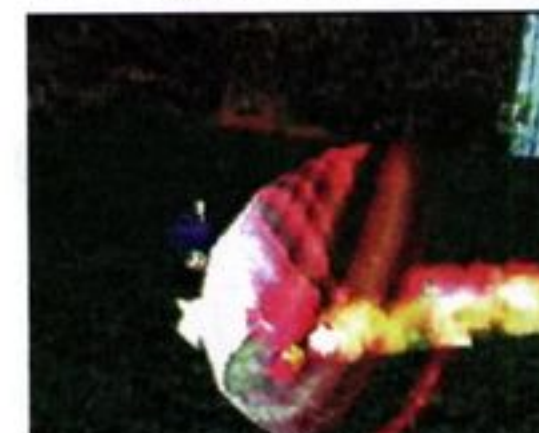
눈사태다! 스노우 보드로 탈출하자!

스노우 보드만의 주행법을 빨리 습득해야 한다

적의 공격이다! 점프로 피하자!

골인 지점에는 카오스 에메랄드가!

어드벤처 필드

카오스 에메랄드를 손에 넣었으니 다시 왔던 길로 되돌아가 미스틱 루인으로 가자. 미스틱 루인으로 돌아와 폭포 쪽 언덕으로 가보자. 그곳에는 너클즈가 기다리고 있었다는 듯이 소닉을 공격해 온다. 무슨 짓이냐고 따지는 소닉에게 에메랄드를 내놓으라고 하는 너클즈. 너클즈도 카오스 에메랄드를 노리고 있단 말인가? 아무튼 막무가내로 덤벼오는 너클즈와 담판을 짓자. 너클즈는 상당히 강한 공격을 해온다. 물론 하늘도 날기 때문에 쉴새 없이 호밍 어택을 해야 3번 히트시킬 수 있다. 문제는 녀석이 맞공격을 해오기 때문에 히트가 되지 않는 경우다. 이럴 때에는 직접 호밍 어택으로 맞춘다기 보다는 호밍 어택에서 발생하는 파란 잔상에 맞추는 느낌으로 공격하면 된다. 3번을 히트시키면 이벤트 동영상이 나온다.

너클즈가 공격해온다

무조건 호밍 어택으로 밀어 붙여라!

둘의 격돌! 그 와중에 에메랄드가!

때를 놓치지 않고 나타나는 에그맨!

두 사람이 싸우는 사이에 에메랄드는 에그맨의 손에 넘어갔다. 에그맨은 너클즈를 속여 소닉과 싸우게 만든 것이다. 또 에그맨의 말에 속았냐며 핀잔을 주는 소닉. 아무튼 이제 카오스는 4개의 에메랄드를 흡수하고 물고기 형태로 변형되어 소닉을 공격해 온다.

에그맨의 교활함이 극에 달했다

척추까지 만들어진 카오스. 물고기 형태다

BOSS 카오스 4

싸우는 장소는 얕은 호수 위. 이곳에서 카오스는 물고기처럼 헤엄을 치면서 공격해오고 소닉은 물위에서 싸우게 된다. 이번 카오스는 예상대로 더 강력한 공격을 해온다. 물결의 파문과도 같은 전방향 공격, 몸을 4개로 나누어 공격하는 분리 공격, 물밑에서 치고 올라오기 등의 다양한 공격을 펼친다. 물위에서 소닉은 스피드를 내지 못하므로 이런 공격들은 물위에서 계속 점프하면서 피할 수밖에 없다. 그리고 카오스가 물위로 머리를 내놓는 그 순간에 호밍 어택! 이번에는 에너지도 많이 늘었다. 부지런히 움직이는 것이 승리의 비결이다.

파문과도 같은 전체 공격! 가끔씩 2회 연속으로 쓰는 때도 있다

4개로 분리된 공격. 타이밍을 맞춰 점프만 해주면 된다

이때 호밍 어택을 먹이자!

에그 캐리어의 등장

또 도망가는 에그맨

카오스를 이기고 나면 에그맨이 아직 이 정도는 카오스의 진정한 힘이 아니라며 자칭 만능 공중요새 에그 캐리어로 도망간다. 테일즈는 자신의 작업실이 가까이에 있으니 그곳에서 애기(愛機) 토네이도를 타고 쫓아가자고 한다. 너클즈는 따로 할 일이 있다며 헤어진다(이제 너클즈로 플레이가 가능해진다). 일단 테일즈의 작업실로 가자. 그러면 그곳에서 토네이도의 멋진 이륙 장면을 볼 수 있다.

미니게임 스카이 체이스 (SKY CHASE)

에그 캐리어를 쫓아가기 위해 토네이도로 그 뒤를 쫓는 소닉과 테일즈. 에그맨도 눈치챘는지 에그 캐리어에서 무수한 적기를 쏟아내며 소닉을 방해한다. 이번에는 슈팅 게임이다! 스틱으로 방향을 조절하면서 적기를 추락시키자! 에그 캐리어 본체에서도 미사일을 쏘지만 그것 역시 격추시킬 수 있다. 점프 버튼을 누르고 있을 때 사각형의 '록 온 마크' 안에 들어온 적들은 일정한 개수만큼 록 온 상태가 된다. 이 때 점프 버튼에서 손을 떼며 연타를 하면 록 온된 적기에게로 토네이도의 탄환이 날아간다.

조준표를 잘 활용해야 한다.

에그 캐리어에서 주포가 가동된다

주포에 날개가 파괴됐다

이번에 거꾸로 박힌 소닉! 역시 무적 철인이다!

역시 이곳은 할주로였나?

오오! 오랜만에 보는군! 토네이도!

에그 캐리어의 뜻밖의 공격을 받아 스테이션 스퀘어로 떨어진 소닉. 테일즈를 찾기 위해 밤이 찾아오는 거리를 누비기 시작한다. 호텔 지배인과 이야기를 해보면 카지노에서 핑크색 머리의 여자아이를 보았다는 말을 듣게 된다. 핑크 머리라… 생각나는 인물은 단 한 사람. 카지노로 가보자. 역시나 에이미가 있었다. 에이미는 에그맨에게 쫓기고 있는 작은 새 한 마리의 보디가드를 맡아달라는 무리한 부탁을 해온다. 하지만 지금은 테일즈부터 찾아야 할 때다. 아무튼 이제부터 에이미를 플레이할 수 있다.

으윽! 에, 에이미! 소닉 절대절명의 위기!

뭐야? 이런 새 한마리를 보디가드해 달라니!

다시 스퀘어 시티의 거리로 나가 트윙클 파크 쪽으로 가보자. 이곳은 커플 대 서비스로 유명한 곳이다. 이 때 에그맨이 보낸 로보트가 에이미를 쫓아온다. 소닉은 즉시 전투태세! 하지만 에이미는 커플 서비스란 말해 혹해 소닉에게 들어가자고 졸라대고서는 제멋대로 트윙클 파크로 들어가 버린다. 정말이지 위기의식이란 전혀 없는 아가씨다. 할 수 없이 트윙클 파크로 에이미를 따라 들어가는 소닉.

에그맨이 보낸 로보트! 에이미를 노리고 있다!

액션 필드

스테이지 5 트윙클 파크 (TWINKLE PARK)

클리어 조건 : 캡슐을 부수고 동물들을 구하라!

이 스테이지부터는 액션이 더욱 다양해진다. 우선 스타트 직후의 앞쪽에 있는 카트들을 모조리 호밍 어택으로 해치우자. 그리고 그 중 한대를 타고 소닉 레이싱 카트를 즐기러가자! 액셀은 점프 버튼, 브레이크는 액션 버튼이다.

이놈들은 가만 놔두면 성가시다 일단 전멸시키자!

자! 이젠 카트에 타고 출발이다!

레이싱은 거의 N64의 「F-ZERO X」를 보는 듯하다. 코스 위에는 적들이 있어서 어느 정도 가속이 된 상태가 아니면 대미지를 입는다. 물론 대시 패널이 있기 때문에 스피드를 내는 데에는 별 문제가 없지만 너무 스피드를 내버리다가 코스 외벽에 부딪히면 반동으로 코스 아웃되어버리는 경우도 발생한다. 점프 시에는 더욱 주의해야 한다. 점프할 때에는 가속이 붙지 않으면 점프 거리가 짧아져 추락하게 되고 각도가 틀려지면 물론 추락, 초스피드 상태에서 코스외벽에 착지해도 튕겨져 나간다. 즉, 브레이크로 어느 정도 조절을 해주어야 한다는 점을 명심하자!

점프! 각도가 틀리면 그대로 코스 아웃이다!

대시 패널을 이용해 아이템을 습득하자

이 대시 패널은 반드시 통과해야 한다!

'카트 게임'이 끝나면 본격적인 액션 필드가 펼쳐진다. 일단 열차에서 내리고나면 앞에 있는 볼링 레일로 직진! 자신이 볼링공이 되어 스트라이크를 노려보자!

양쪽으로 갇히고 난 뒤 좌우를 조절해 발사!

스트라이크가 되면 링이 쏟아져 나온다

그 다음은 회전 목마. 발판은 반시계 방향으로 돌고 철퇴는 시계 방향으로 돈다. 이곳에서는 그저 육감에 따라 뒤쪽에서 다가오는 철퇴를 피할 수밖에 없다. 철퇴를 잘 피해 출구로 나간 후 왼쪽 구석에 있는 스프링에 점핑!

빨리 출구가 어느 쪽인지 인식하는 것이 중요하다

점프 후 대시 패널을 타고 옥상으로 올라가면 회전하는 탑의 지붕을 점프해 가는 부분이 있다. 이곳을 통과하기 힘들면 그냥 밑으로 떨어져 다른 루트로 가도 상관없다.

탑에 올라서기는 조금 힘들다

아래쪽 루트는 비교적 쉽다

앞쪽 철살에 주의! 밑으로 떨어질 수 있다

빨간 지붕 위로 올라오면 스위치가 보인다. 이것을 누르면 링이 출현하는데 혹시나 해서 라이트 슈즈를 사용하는 일은 없도록 하자. 에너지를 모으면 밑으로 떨어진다. 즉, 스위치를 누르고 그대로 달려가면 되는 것이다. 그리고 나타나는 스프링에 몸을 맡기면 캡슐이 있는 곳까지 일직선이다!

스위치를 누르면 링이 나타난다

저 건물 안에 캡슐이 있다

어드벤처 필드

결국 에이미를 찾지 못한 소닉. 도대체 어디로 갔는지 알 수가 없다. 일단은 트윙클 파크를 나가고 보자. 그 전에 출구 왼쪽에 있는 트윙클 서키트를 한 번해보자. 역시 미니 게임으로 아까의 카트 파트를 미니 게임으로 구성한 것이다.

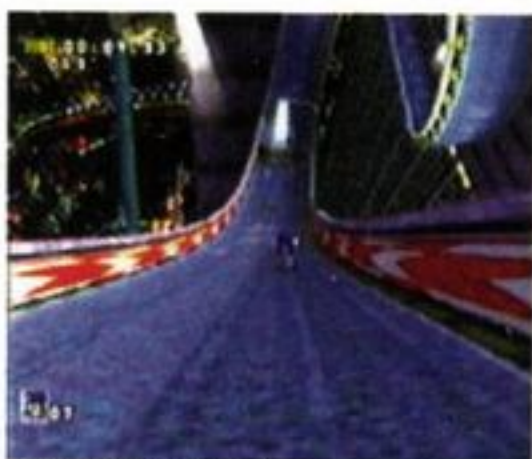
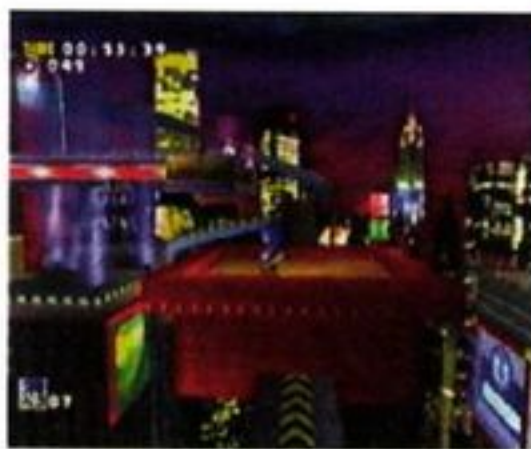
트윙클 서키트! 이젠 정말 「F-ZERO X」와 똑같다!

트윙클 파크를 나가면 역 앞의 가로수가 있는 녹지에, 어떤 카드가 나타나게 된다. 그것을 집어보자. 바로 하이웨이 빌딩 사원 카드다. 전에는 카드가 없어서 들어갈 수 없었지만 이젠 들어 갈 수 있다. 이곳이 바로 6번째 액션 스테이지이자 소닉 어드벤처 최강의 스피드를 자랑하는 스피드 하이웨이다!

카드가 떨어져 있다. 이런 것들이 어디에서 나오는 건지?

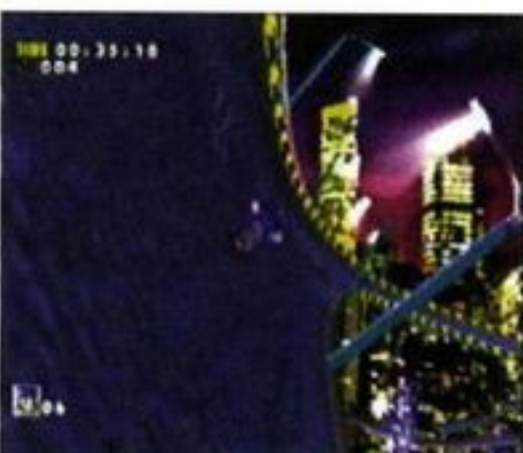
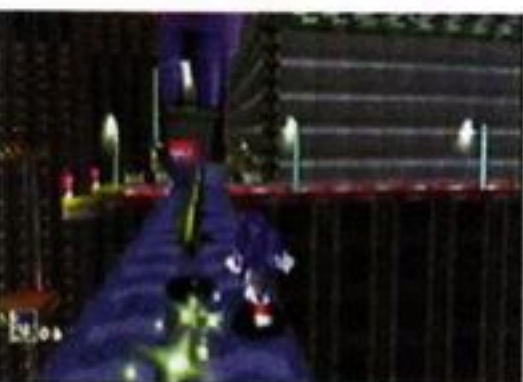
액션 필드

스테이지 6
스피드 하이웨이
(SPEED HIGHWAY)
클리어 조건 : 캡슐을 부수고 동물들을 구하라!

드디어 나왔다. 초고속 스테이지 스피드 하이웨이 이곳에서는 스피드가 생명이다. 빌딩 사이사이를 가로지르는 고속도로를 달리는 것이다. 물론 초고속으로! 주의할 점은 당연히 너무 빨라서 컨트롤이 불가능 할 때가 있다는 점. 대부분의 코스에 외벽이 존재하지 않기 때문에 스피드를 내다가 원심력에 의해 그대로 코스 아웃되는 경우가 빈번하게 일어난다. 곡선 주행에서는 무조건 안쪽 코스로 바짝 붙어야만 한다. 일단 루트는 거의 일방적인 루트이므로 달리다보면 어느 새 클리어 되는 그런 스테이지다. 우선 초반

우악! 뭐냐! 이 스피드는?

캐리어다. 점프 절대 금지!

에 고속도로 주행 후 거대한 캐리어에 탑승하자.

그 후 등장하는 건물의 외벽 주행에서는 벽의 윗 쪽으로 이동해 슈즈를 먹은 후 고속도로로 진입하자. 외벽에서 떨어지면 순식간에 스피드가 떨어지고 대미지를 받기도 쉬우니 주의하자. 그 후 또다시 캐리어가 나타난다. 캐리어에 타서 이동 후 링이 늘어서 있는 도로에서는 주의! 좁고 벽도 없는 곳이라서 코스 이탈이 쉽다. 즉, 앞에 멈춰서서 라이트 슈즈를 사용하도록 하자.

벽을 타고 달린다! 게다가 슈즈까지!

사진으로는 느낄 수 없다! 대시 패널+슈즈의 효과를! 사람 살려!

이렇게 달려가면서 먹으면 스피드감은 죽지 않지만…

그 다음 계속 진행하다보면 옥상에 다다른다. 이곳에는 헬기가 대기하고 있으니 헬기에 점프! 매달려 가자!

헬기가 있다!

로켓으로 또 이동한 뒤 나오는 고속도로는 그야말로 소닉의 스피드를 유감없이 보여주는 곳이다. 제발 코스이탈로 스피드가 떨어지는 일만은 하지 않도록 주의하자!

떨어지면 지상을 기어다니게 된다

이곳이 끝인가?

아니다! 이제부터 시작이다

지금까지 올라만 왔으니 이젠 내려가자! 건물외벽을 타고 내려오는 소닉! 좌우로 움직여 아이템을 먹도록 하자! 점프는 절대 금지! 그대로 떨어지게 된다.

180° 회전! 카메라 앵글이 환상적이다!

마지막 층까지 내려오면 건물 내부에 있는 거리로 들어가게 된다. 패트롤카들이 집요하게 쫓아다니므로 이동은 호밍 어택으로 하는 것이 좋다. 이곳에서는 자동차에 치일 수도 있으니 주의해야 한다. 일단 스프링을 찾아 점프해 가면 거리 안쪽에 있는 분수대까지 도달할 수 있다. 분수대에서 물줄기를 타고 교회 안으로 들어가면 캡슐이 있다.

패트롤카는 물론 일반 자동차들도 공격 판정이 있다

분수대를 이용해 점프!

스틱을 움직여 교회 안으로!

어드벤처 필드

액션 필드에서 나오면 시청 앞이다. 하이웨이에도 에이미가 없는 것 같다. 도대체 어디에? 힌트 볼에게 물어보면 아직 이 도시에 있으니 찾으라고만 말한다. 역에는 통행이 금지되어 있는 것이 수상하다. 역으로 갈 수 있는 또 다른 통로인 호텔 안 카지노로 통하는 문으로 가보자. 밤이 아닌데도 이곳을 지나갈 수가 있다. 이곳으로 오면 에이미가 에그맨의 로봇에게 붙잡혀 열차 레일 위로 지나가는 것이

보인다. 즉시 역으로 가자! 카지노 거리의 계단을 이용하면 역으로 갈 수 있다. 역에서 열차를 타고 미스틱 루인으로 향하자!

에이미가 잡혀간다!

미스틱 루인에서 드디어 로보트를 따라잡은 소닉. 하지만 로보트와 에그 캐리어가 나타나 로보트와 에이미를 같이 끌고가 버린다. 힌트 볼은 에그 캐리어가 산 정상 쪽으로 향했으니 빨리 가면 시간에 맞출 수 있다고 한다. 산 정상으로 가기 위해서는 이전 얼음의 문으로 갔던 길로 가야한다. 그곳에서 얼음의 문보다 더 깊숙히 안쪽에 있는 문이 열려 있을 것이다. 그곳으로 가면 너클즈의 섬이 떨어진 곳이 나타난다. 이곳에서는 매우 중요한 아이템인 태고의 빛을 얻을 수 있다. 이것은 라이트 슈즈를 이용할 때 공격판정이 추가된 것으로 적이나 아이템이 있는 곳에서 라이트 슈즈를 발동시키면 필살기 라이트 스핀어택이 나가게 된다. 또한 이곳에서 너클즈가 지키던 마스터 에메랄드도 볼 수 있다.

에이미를 놔줘!

에그 캐리어가 나타났다

산 정상으로 향한다

태고의 빛을 얻었다

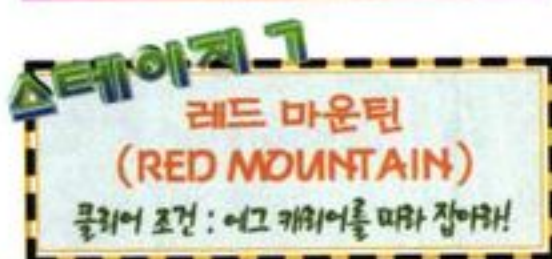
이것이 모든 일의 발단이 된 마스터 에메랄드다

필드를 잘 둘러보면 철장 안에 적 캐릭터인 원숭이가 문을 지키고 있는 것이 보인다. 라니트 스핀 어택을 이용해 이 원숭이를 해치우면 문이 열리고 이곳이 액션 스테이지 7의 입구다

작열 라이트 스핀 어택!

액션 필드

스테이지 7
레드 마운틴 (RED MOUNTAIN)

클리어 조건 : 에그 캐리어를 따라 잡아라!

산 정상으로 올라가는 데에는 로켓트와 몽키 스윙을 이용하자. 산 내부의 유적에서는 호밍 어택이 많이 활용된다. 우선 산 정상까지의 루트. 초반에 로켓트와 몽키 스윙을 이용해 위로 계속 올라간다. 몽키 스윙은 바에 점프하면 자동적으로 매달리게 되어 있고 스틱으로 움직여만 주면 된다. 위로 올라가다 보면 로켓트가 없고 발사대만 있는 곳도 보인다. 이럴 때에는 그 근처에 있는 스위치를 눌러주면 로켓트가 나타나게 된다.

바에 매달려보자!

로켓트가 없다!

오른쪽에 스위치가 있었다

위로 계속 올라가면 지반이 약해 무너지는 곳도 있으니 타이밍에 맞춰 점프해야 한다. 스프링으로 멀리 점프한 후 케이블 줄을 이용해 다시 낙하, 계속해서 로켓트, 스프링 등으로 올라가다 보면 적을 사이에 두고 상당히 멀리에 착지점이 있는 부분이 있다. 이럴 때에는 과감하게 공중으로 점프! 사이에 있는 적들을 호밍어택으로 징검다리 삼아 건너가야 한다. 이것은 상당히 중요한 기술이니 잘 익혀두도록 하자.

몽키 스윙 도중에 공격당할 수도 있다. 이럴 땐 호밍 어택!

무너지기 전에 점프!

이번엔 케이블 줄을 타고!

적을 이용해 호밍어택으로 건너가자!

호밍 어택으로 길을 건너면 이번엔 시소와도 같은 거대한 패널이 등장한다. 시점이 이상하게도 원근감이 없는 시점으로만 잡히므로 조급해 하지 말고 천천히 확실히 올라가도록 하자. 위로 올라간 뒤 계속 앞으로 진행하다 보면 이번에는 로켓트의 스위치가 거대한 해머에 계속 찍히고 있는 것을 볼 수 있다. 해머가 내려오기 전에 재빨리 스위치를 누르고 위로 올라가자. 이제까지처럼 똑같이 진행해 가면 산 안으로 들어가는 입구가 나온다.

거리 조절이 어렵다. 살짝 살짝 점프하는 것이 중요하다!

원을 그리듯이 한번 건드리고 오면 된다

케이블로 단번에 도착!

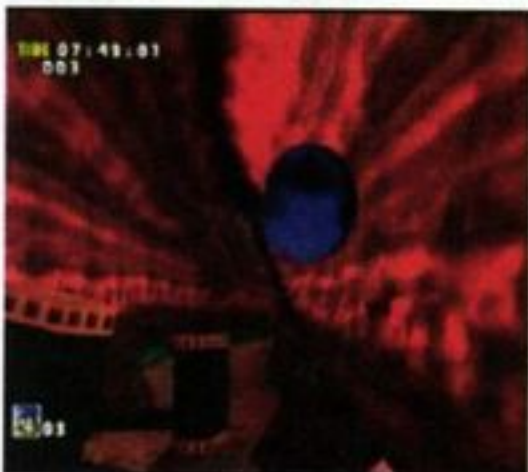
산의 내부에는 고대의 유적이 잠자고 있었다. 기본적으로 용암이 깔려있고 그 위의 지역을 점프해가며 진행하는 방식이다. 일단 통로를 지나 스프링으로 점프한 뒤 용암 위의 바위들로 내려가자. 분화구에서 나오는 불길을 조심하면서 역시 호밍 어택을 이동을 이용하여 계속 진행해가자.

역시 호밍 어택으로!

용암이 밀려온다. 벽면으로 붙어라!

정신없이 가다보면 벽에서 불이 뿜어져 나오는 터널에 다다르게 된다. 타이밍을 잘 맞춰서 한번에 뛰어넘는 것이 좋다. 조금만 더가면 해머들도 나오는데 역시 한번에 모두 뛰어넘는 것이 상책이다. 이 터널을 지나고 마지막 로켓트를 타면 스테이지 클리어다.

불이 있건 없던 간에 일단 뛰어넘자!

O해머도 마찬가지다. 점프! 점프!

어드벤처 필드

산 정상까지 올라온 소닉은 에그 캐리어에 어떻게 올라탈까 고민한다. 그때 바람과 같이 나타난 테일즈가 새롭게 단장한 토네이도를 몰고 온다. 이번 만큼은 실수하지 않는다. 가자! 다시 한번 더 슈팅이다!

미니 게임 스카이 체이스 2 (SKY CHASE 2)

이전의 스카이 체이스와 똑같다. 다만 적들과 에그 캐리어가 더욱 강한 공격을 해온다는 것을 빼면. 이번에는 에그 캐리어 곳곳을 쑤시고 다니면서 미사일 포트도 파괴해야 하므로 미사일 세례를 받을 준비를 하고 있어야 한다. 우선 한 바퀴 돌고 나면 테일즈가 토네이도를 제트기 타입으로 변형시키고 에그 캐리어에 접근한다. 에그 캐리어의 공격을 받기 시작하면 후면에서 배면으로 날면서 에그 캐리어의 앞쪽에 날게 된다. 그러면 이제 에그 캐리어의 주포와 싸우게 된다. 일단 주포를 피하면서 주변의 미사일 포트를 모두 부순 뒤 주포를 쏘려는 순간 총알을 집중적으로 포 안으로 쏘아붙이자. 주포는 화면 가장자리로 얼마든지 피할 수 있으니 걱정할 필요는 없다.

제트기로 변신! 소닉은 기계손으로 잡힌다

에그 캐리어의 배면에는 공중 지뢰가 잔뜩 있다

다시 앞면으로! 에그 캐리어의 주포를 피해라!

에그 캐리어에 무사히 접근한 소닉과 테일즈. 그런데 변형한 후에는 다리가 없기 때문에 동체 착륙을 시도하게 된다(바보 테일즈). 착륙한 뒤 에그 캐리어의 위용에 놀라는 소닉. 에이미를 찾아 함교 근처로 가면 에그맨의 목소리가 들린다. 그는 에그 캐리어의 진정한 모습을 보여 주겠다며 에그 캐리어를 변형시킨다(어떤 효과가 있는 건지는 모르겠다). 아무튼 에그맨이 있는 함교까지 가기 위해서는 스카이 덱이라는 곳을 빠져 나와야 하는 것 같다. 이벤트 동영상 뒤에 정면에 보이는 것이 스카이 덱으로 가는 문이다.

이 에그 캐리어 어딘가에도 차오 가든이 숨겨져 있다

변신! 하지만 무슨 이점이 있는 걸까?

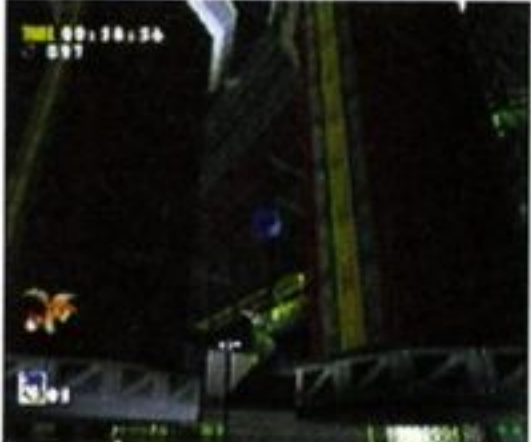
이 문이 스카이 덱으로 가는 문이다

액션 필드

스테이지 8 스카이 덱 (SKY DECK)

클리어 조건 : 캡슐을 부수고 동물들을 구출하라!

스카이 덱이라는 건 한마디로 에그 캐리어의 배 밑이다. 즉, 떨어지면 끝이란 얘기다. 기본적으로는 기둥을 잡고 도는 액션과 몽키 스윙, 호밍 어택 이동 등이 필요하다. 일단 스타트하면 소닉이 기둥에 매달려 있는 것을 볼 수 있다. 스틱으로 좌우로 회전 가능하고 기둥에서 떨어질 때는 점프 버튼을 이용한다. 점프는 고드름 때와 마찬가지로 등 쪽으로만 된다.

기둥을 돈 뒤…

점프! 스틱을 움직이면 밑으로 떨어지는 수가 있다

기둥을 타면서 진행하다 보면 몽키 스윙을 이용해야 하는 부분이 나온다. 이곳에서 바가 부러지는 현상이 일어나지만 당황하지 말자. 소닉은 떨어지지 않는다. 의외로 이곳에서 반사적으로

몽키 스윙 도중…

바가 부러진다! 소닉은 오히려 즐거워 한다. 반사적으로 점프하면 안 된다

적들이 있다. 호밍 어택으로 처리! 급격하게 방향을 바꾸면 안된다

로 스틱을 움직이는 경우가 많다. 바가 끊어진 후에는 스틱을 아래로 내려야 진행할 수 있다. 바를 통과한 뒤 통로를 건너려면 적들이 있는 경우가 있다. 이 때에는 호밍 어택을 이용해야 하지만 역시 되도록이면 스틱을 쓰지 않아야 한다.

이 부분을 통과하면 거대한 기둥이 나온다. 총 4개의 기둥이 서로 연결되어 있고 소닉은 1번부터 차례대로 기둥을 건너가면 된다. 문제는 기둥과 기둥 사이를 연결해 주는 패널을 거대 대포가 부숴버린다는 것! 대포에 부숴지기 전에 패널을 순식간에 건너야만 한다. 이 부분을 넘어가면 바로 로켓트가 나오고 로켓트에 타면 에그 캐리어의 날개 부분으로 이동하게 된다.

패널이 대포에 부숴지기 전에 점핑!

에그 캐리어의 날개에는 바람이 많이 분다. 점프 중이나 호밍 어택 중에 바람에 날려 떨어지게 되는 경우가 있다. 이를 방지하기 위해 바닥에 바싹 붙어 기어가는 방법도 있지만 적이 많이 출현하는 이 스테이지에서는 전혀 쓸모 없는 전법이다. 무조건 스피드로 밀어붙여야 한다. 나오는 포대들 중에는 강한 공격을 가하는 놈들이 있으니 이런 것들은 미리미리 부숴두는 것이 좋다. 카메라 앵글대로 진행해 가면 거대한 비행기 이착륙장이 눈에 들어온다. 이곳의 앞쪽에 우리가 목표로 하는 거대 포대가 놓여져 있다. 이 녀석은 주위의 로켓트를 이용해 파괴하면 된다. 로켓트가 있는 지점에서 포대의 포구가 보일때 그 안으로 로켓트를 발사해 부수야 한다.

포대는 빨리빨리 부수는 것이 좋다

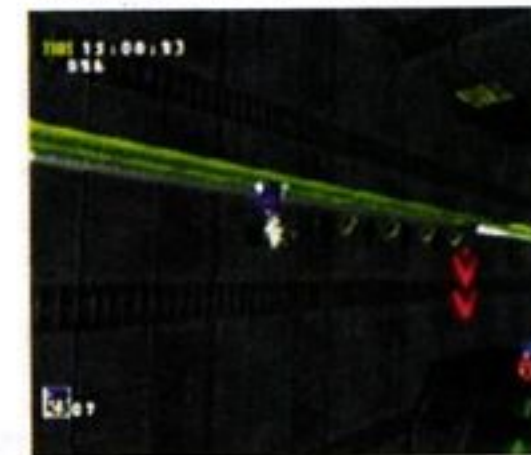
빨리 가지않으면 바닥이 꺼진다

로켓트로 포대의 포구를 노리자!

포대를 부수고 나면 전체적으로 경사가 진 필드로 이동하게 된다. 이곳에서는 스틱을 능숙하게 사용할 필요가 있다. 경사가 져 있다고 하지만 기본적으로 직선적인 움직임이 필요하기 때문이다. 우선 경사를 올라가 엘리베이터를 타자. 조금씩 앞으로 진행하다보면 거대한 크레인 줄이 회전하고 있는 것이 보인다. 크레인 줄에 점프를 하면 크레인 줄에 매달리게 된다. 그리고 나서 착지점에 착지! 그곳에서 다시 앞쪽의 에스컬레이터로 징검다리와도 같은 곳을 건너게 된다.

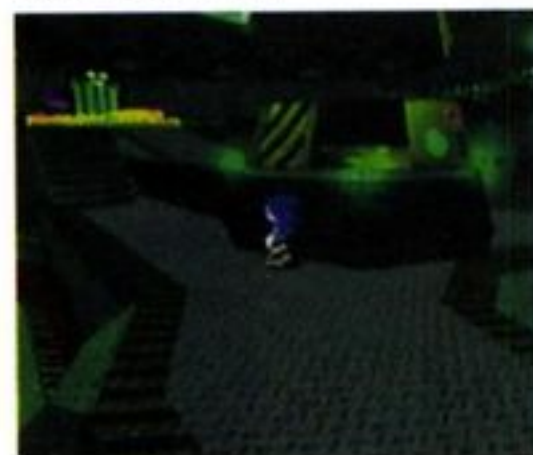
오른쪽 포대를 부수면 무적 아이템이 나온다

이곳에서 점프하면서 반대쪽 에스컬레이터로 올라가야 된다

이곳을 통과하면 화면 전체가 수직으로 서면서 자동적으로 몽키 스윙을 하게 된다. 이때 스틱의 조작에 주의하자. 특히 바에서 내려올 때에는 섬세한 조작이 필요하다. 몽키 스윙 파트가 끝나고 화살표대로 따라가기만 하면 캡슐이 있는 곳까지는 순식간이다.

몽키 스윙. 지면에 내려오기가 좀 힘들다

스위치를 누르고 화살표대로 따라가면 클리어다

어드벤처 필드

스카이 덱을 통과한 소닉은 우선 함교로 가보기로 한다. 함교로 가기 위해서는 중앙에 놓여져 있는 엘리베이터에 타면 된다. 엘리베이터를 타고 갑판으로 올라가면 에그맨에게 협박당하고 있는 에이미의 모습이 보인다. 에그맨은 에이미가 지키고 있던 작은 새를 빼앗아 새가 지니고 있던 카오스 에메랄드를 손에 넣는다. 이로서 6개의 카오스 에메랄드를 손에 넣은 에그맨. 소닉들에게는 볼일이 없다며 감마 102호를 불러낸다.

이곳이 엘리베이터

BOSS 감마 102

이 녀석은 레이저 공격을 감행해온다. 순식간에 온몸에 록 온을 시킨 다음 유도 레이저를 발사하는 것이다. 하지만 역시 전혀 무섭지 않다. 레이저를 쏘기 전에 호밍 어택 난무를 써버리면 아무 짓도 못하고 죽게 된다.

감마 102의 멋진 포즈!

순식간에 록 온이 걸려온다.

감마 102호를 완전히 끝장내기 위해서 최후의 일격을 가하려는 소닉 갑자기 에이미가 가로막으면서 감마를 옹호해 준다. 에그맨에게 죄가 있는 것이지 시키는 대로 수행한 로보트에게 책임이 없다면서. 물론 그 말에도 일리가 있다. 이곳에서 감마 102호를 용서하게 되면 이후 감마 102호로 플레이가 가능해진다. 아무튼 이제 에그맨만 잡으면 될 것 같다. 에그 캐리어의 고도도 점차 떨어지고 있으니

시간이 없다. 에그맨은 배 앞쪽으로 도망친 것 같다. 그쪽으로 가기 위해서는 에그 캐리어를 다시 원 모양으로 변형 시켜야 한다. 변형 스위치는 함교로 올라가면 찾을 수 있다.

스위치는 의자 밑에 있다

에그 캐리어의 모습을 원래대로 돌린 후 배 앞쪽으로 가보면 에그맨이 이미 카오스에게 6개의 에메랄드를 주어버린 것을 알 수 있다. 엄청나게 거대화된 카오스. 그런데 몸안에 조금 이상한 것이 있다. 개구리? 이때 빅 더 캣이 나타나 저 개구리는 자신의 친구라고 말한다. 그는 개구리 친구를 구하기 위해 에그 캐리어까지 온 것이다. 소닉은 개구리는 자신이 구하겠다며 자신 있게 카오스와 맞선다.

카오스가 무너지자 놀라움을 금치 못하는 에그맨. 언제나 그랬듯이 또 도망친다. 이번만큼은 놓치지 않겠다는 것인지 과감히 에그 캐리어에서 뛰어내리는 소닉. 역시 무쇠 강철 고슴도치다. 떨어진 곳은 다름 아닌 미스틱 루인의 유적지. 그곳에는 유적지에서 이변이 일어나고 있었다. 새로운 유적이 솟아오른 것이다. 게다가 힌트 볼이 자신을 따라오라는 듯이 유적 안으로 사라졌다. 무슨 말이 필요하겠는가? 저 곳이 스테이지 9의 입구다! 물론 이제부터 빅을 플레이할 수 있다.

그 높이에서 떨어져도 끄떡없는 소닉

새로운 유적이 솟아올랐다

따라오라는 건가?

BOSS 카오스 6

카오스와의 마지막 대전이다. 이번에는 조금 까다롭다. 일단 녀석에게는 호밍 어택이 먹히지 않는다. 괜히 한대 때리러 갔다가는 먹히고 만다. 공격도 아주 다양해 진공 청소기처럼 소닉을 빨아들여 먹어치우거나, 이상한 괴생선들을 소환하거나, 점프로 엄청난 충격파를 가하거나 하는 등의 공격을 한다. 결국 이 녀석을 클리어 하려면 녀석이 고공의 기온때문에 얼어버리는 순간을 노려야 한다. 몸이 얼어있는 상태에서는 호밍 어택이 먹히니 부지런히 돌아다니며 공격을 피하다가 그 순간을 노리도록 하자.

개구리 때문인가? 형태가 개구리다

빨아들인다! 역으로 점프!

몸무게를 이용한 충격파

액션 필드

스테이지 9 로스트 월드 (LOST WORLD)

클리어 조건 : 유적의 중심지로 진입하라!

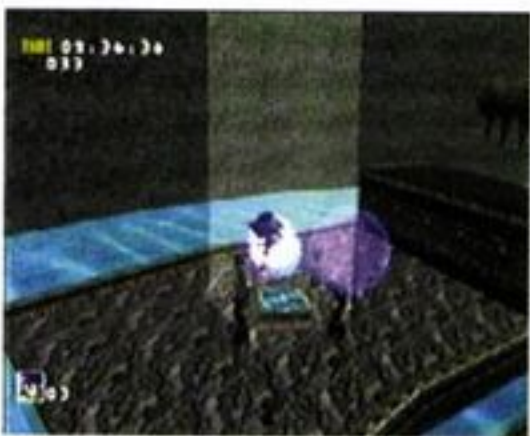
완전히 퍼즐 형식의 던전이다. 이곳에서는 스피드보다 신중함이 요구된다. 일단 스타트 직후 앞으로 진행하자. 불을 뿜는 이상한 적이 있지만 호밍 어택으로 처리하고 얕은 호수를 건너 터널 안으로 들어가자. 터널에서 신나게 달려가다 보면 벽에서 돌기둥과 불이 뿜어져 나오는 터널에 다다르게 된다. 이곳에서는 터널 벽면을 360° 활용해가면서 천천히 통과하자. 그 후 또 다시 평범한 터널이 나오고 점프! 착지할 때 가시밭에 들어가지 않도록 주의해야 한다.

불과 기둥이 솟아오르지만 천정 쪽은 그래도 좀 나은 편이다

점프! 가운데 착지하도록 스틱을 조절하자!

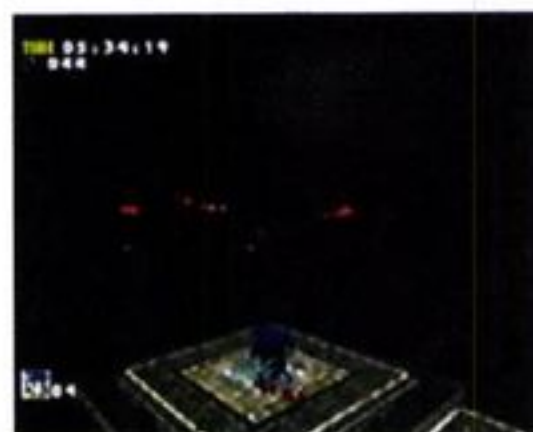
가시밭을 지나 세이브 포인트를 건드린 후 쭉 안으로 들어가자. 커대한 방이 나온다. 일단 왼쪽으로 올라가 스위치를 누르면 방의 수위가 올라갈 것이다. 그런 뒤 물위를 돌고 있는 배 모양의 발판을 타고 방안을 돌면서 빛을 받고 있는 스위치를 찾아 밟아주자. 그러면 문에 3개의 문장 중 하나에 불이 들어오는 것을 볼 수 있다. 이런 식으로 총 3개의 문장을 모아 문으로 들어가는 것이 이 방의 목적이다.

이것을 눌러 수위를 높인 후…

이 발판을 타고 이동!

저 스위치를 누른다.

다시 수위를 높이고 이후 반복!

문으로 들어가 조금 달리다 보면 어두워서 아무 것도 안 보이는 방에 이르게 된다. 이곳에서는 중간 중간 놓여져 있는 거울을 이용해 방을 밝게 해야한다. 방법은 거울에 다가가 거울의 광선을 다른 거울에 맞추는 형식이다. 비록 빛이 생겼다해도 아직 어두운 것은 마찬가지이니 신중하게 앞을 잘 살피면서 진행하자. 마지막에는 정말 불빛이 없는 부분이 있지만 이곳은 육감으로 그냥 점프해 가는 수밖에 없다. 그 다음에는 라이트 슈즈 어택으로 링의 길을 타고서 다음 방으로!

거울의 빛을 맞추자!

마지막 코스에는 거울이 없다. 횃대를 보고 대충 점프!

앞에는 링들이 일렬로 늘어서 있는 것 같다. 라이트 슈즈 어택!

물줄기를 타고서 계곡으로 떨어진 후 스프링을 이용해 다시 신전으로 진입! 뒤쪽에는 돌이 굴러오지만 막무가내로 달리는 것뿐!

오오! 영화의 한 장면 같다!

그리고 나서 계속 진행하다보면 거대한 방이 또 나타난다. 이곳이 이번 스테이지의 난관이다. 벽을 보면 이상한 블록들이 놓여져 있다. 방안에 있는 스위치를 누를 때마다 블록들이 움직이고 블록에 불이 들어오면 그 블록을 벽면 그대로 걸어다닐 수 있게 된다. 물론 떨어지지 않게 조심해야 하는 것은 당연하다. 두 가지 벽면이 있지만 여기서는 클리어를 위한 루트만 소개하겠다. 일단 방에 들어선 후 앞쪽에 보이는 스위치를 눌러 블록을 맞춘다. 그리고 위로 직진! 우회전 뒤에 조심스럽게 다음 스위치로 접근한다.

이 스위치를 누르자!

블록이 맞춰졌다!

트랙에 주의하면서 이 스위치를 누르자! 눈앞의 블록이 맞춰질 때까지

맞춰진 블록을 타고 왼쪽으로 가자. 회전하는 바위를 넘어 세이브 포인트까지 일단 진행한 뒤 왼쪽의 보이뿜어져 나오는 터널을 스핀 대시로 통과하자! 터널을 빠져 나와 앞에 있는 스위치로 블록을 맞춘 뒤 다시 조심스럽게 걸어가자. 일방 진행이므로 쉽게 이 방을 빠져나갈 수 있을 것이다. 그 뒤에 링의 길을 건너 터널을 빠져나가면 클리어다.

이곳에서 다음 블록을 타는데 주의! 과감하게 점프 해 달려보자!

바위를 넘고 불이 나오는 통로를 지나면 세이브 포인트

이곳은 스핀 대시로!

이 블록만 따라가면 된다

다시 한번 라이트 슈즈를!

어드벤처 필드

힌트 볼을 따라 안으로 들어간 소닉은 그곳에서 카오스를 나타낸 거대한 고개의 벽화와 고대의 기억을 보게 된다. 태고의 기억 속에서 소닉은 불타고 있는 도시와 그것을 원망하며 마스터 에메랄드로 다가가는 한 소녀를 보게 된다.

거대한 벽화. 카오스가 그려져 있다

태고의 기억 속의 소녀. 설마 이 소녀가…?

정신을 차리고 보니 소닉은 유적 바깥으로 나아있었다. 마치 환상과도 같은 영상들. 그때 에그맨이 날아가는 것을 본 소닉. 이번 만큼은 놓치지 않는다. 즉시 에그맨을 쫓아가자! 숲에서 어느 한쪽으로든 계속 가다보면 에그맨의 기지로 들어가는 입구가 보일 것이다. 안에는 개발중인 메탈 소닉이 보인다. 여기저기를 뒤져보면 이상한 스위치가 보일 것이다. 스위치의 불이 다 켜져야 문이 열린다. 스위치는 좌, 우 3개씩 모두 6개로 한 스위치는 자신의 양 옆에 있는 스위치에 영향을 준다. 이 점을 이용하면 쉽게 모든 스위치를 켤 수 있을 것이다. 그리고 열린 문이 바로 라스트 스테이지로 향하는 입구다! 라스트 스퍼트다!

이곳이 에그맨의 요새 입구

괴상한 스위치. 규칙은 금방 알 수 있다

DREAMCAST

액션 필드

라스트 스테이지

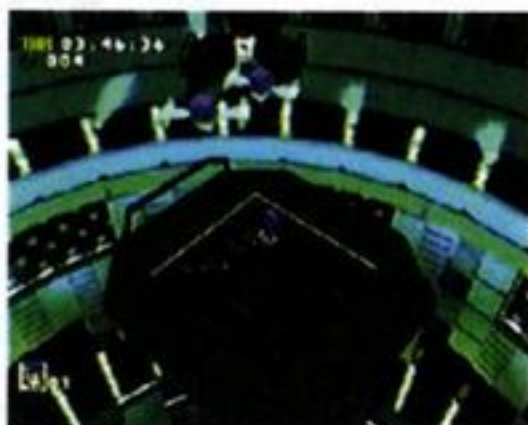
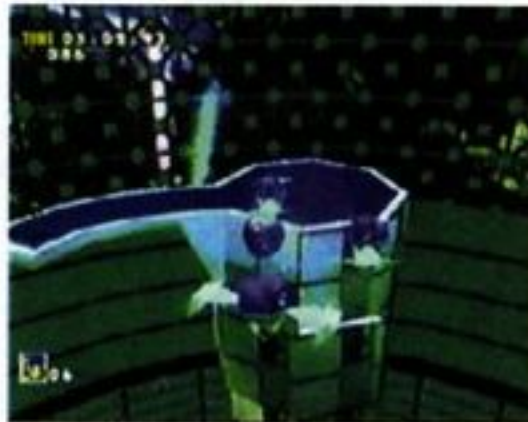
라스트 스테이지
파이널 에그(FINAL EGG)
클리어 조건 : 기지의 중심부를 찾아라!

드디어 파이널 라운드다! 이곳은 지금까지의 모든 액션이 함축되어있는 초극악의 스테이지이므로 각오를 단단히 해두어야 한다. 우선 스타트 직후의 레이저 광선들은 라이트 스핀 어택을 이용해 해결하자. 그후 회전하는 철퇴를 지나 다시 레이저 벽에 도달하면 다시 한번 라이트 스핀 어택이다.

라이트 스핀 어택의 무서움을 보여줘라!

이 공격을 잘 이용해 조금 진행해 나가면 스프링으로 점프한 후 세이브 포인트가 나온다. 그 앞의 롤러들에 주목! 이곳은 어물쩡거리고 있다가는 반드시 코스아웃 되어 버리는 곳이다. 즉, 연속적인 점프로 롤러 위에 발을 디딜 순간도 없이 나가자. 롤러가 끝나면 자동으로 원형 회전 터널로 들어가게 된다. 이곳에선 스틱을 위로만 해주면 된다. 중간에 달릴 수가 없는 원통도 있지만 그럴 때에는 스핀 어택으로 앞으로 나아가자!

이 원통에서는 스핀 어택이다!

그 다음으로 등장하는 것이 고공 스테이지! 공중에 떠있는 발판들을 밟고 올라가야 한다. 이단 점프는 길게 입력한 뒤 착지시에는 스틱을 떼서 고정감을 주자!

이곳에서 호밍 어택 이동을 쓰면 안 된다

이 부분에서는 호밍 어택을 한번만 사용해 건너가자!

위로 계속 올라간 뒤 엘리베이터를 타고 다시 내려온다. 세이브 포인트 후 다시 발판을 디디면서 아래로 내려간 뒤 로봇 형태의 엘리베이터를 타게 된다. 엘리베이터를 타고 내려왔으면 일단 라이트 스핀 어택을 이용해 아이템을 먹어두자. 앞으로 진행하면 수많은 게형 기계수들이 몰려든다. 일일이 상대하지말고 오른쪽 위에 있는 사다리로 빨리 올라가자.

사다리를 올라가면 세이브 포인트가 나오고 이제 선풍기(?) 바람을 이용한 진행방식으로 진입한다. 아래 팬으로부터 받는 바람을 이용해 스틱으로 앞으로 나아가야 한다. 말이 쉽지 거의 운에 가깝다고 봐야 한다. 언제 떨어질지 모르니 기왕이면 과감하게 나가는 것이 좋다.

바람을 이용해 계속 진행해 나가면 고속터널이 나오고 곧이어 소닉이 추락하는 부분으로 들어간다. 이곳에서 주의할 점은 맨 아래에 있는 발판이나 그 위에 있는 발판에 착지해야 한다는 것. 역시 원근감이 느껴지지 않기 때문에 "어어~" 하다가 죽기 십상이다. 우선은 떨어지는 터널의 중심부에서 약간 위쪽에 자리잡고 있다가 발판이 나오면 그쪽을 스틱을 재빨리 돌리자. 링에는 욕심을 가지지 말자. 만일 맨 아래에 있는 발판에 도달했다면 스프링을 이용해 그 위의 발판으로 올라오자. 이곳에서 다시 바람을 이용해 반대편 터널로 들어간다.

BOSS
에그 바이퍼

마지막 보스 에그 바이퍼. 상당히 다양한 공격을 해오는 녀석으로 이녀석을 해치우는데에는 공식이 있다. 일단 좌, 우로 움직여 에그 바이퍼의 레이저 공격을 피하면서 링을 먹어두자. 레이저 공격이 끝나면 에그맨이 조종석에서 나와 웃는다. 이 때를 놓치지 말고 호밍 어택!

레이저는 일정 속도 이상은 따라오지 못한다

지금이다 호밍 어택!

그 다음 또 다시 레이저 공격을 피하자. 조금 있으면 이번엔 강력한 레이저 포를 발사한다. 타이밍에 맞춰 살짝 점프해 피하자. 이 공격이 지나고 나면 또 다시 에그맨이 조종석에서 나오는데 이번에는 멀리 떨어져있다. 일단 연속 호밍 어택으로 에그맨의 연설이 끝나기 전에 에그 바이퍼의 광점을 차례로 격파, 에그맨까지 공격하자! 연설이 끝나면 강력한 에너지 볼이 나오므로 빨리 행동해야 한다.

강력 레이저 포 주의하자!

초록색 광원을 연속 호밍! 에그맨까지 공격하자!

또 다시 레이저를 피하면 이번에는 측면에서 레이저 공격을 해온다. 이건 재주껏 피할 수 밖에 없다. 그 다음에는 역시 연속 호밍 어택! 그리고 다시 한번 레이저 공격을 피한 후 이번에는 톱니바퀴를 날리는 공격에 직면하게 된다. 이것이 매우 중요하다. 이제부터는 한치의 실수도 용납되지 않는다. 톱니 바퀴가 다가올 때 점프해서 톱니바퀴에 올라타자. 그리고 에그맨의 근처까지 다가가 호밍 어택! 이때 호밍 어택은 에그맨 쪽으로 스틱을 입력해 주어야 한다. 한번이라도 실수하거나 공격을 못하면 끝이라고 생각해야 한다.

톱니바퀴에 올라타자!

여기서 에그맨에게 호밍 어택

그리고 최후의 대미지를 입히면 에그 바이퍼 격파! …라고 생각했지만 마지막까지 소닉을 괴롭히는 에그맨. 바이퍼의 몸체가 소닉 쪽으로 추락한다. 부딪히기 직전까지 기다렸다가 살짝 옆으로 피하자.

고속 터널의 끝에는 또 다시 벌떼처럼 몰려드는 적들이 기다리고 있다. 여기서는 길이 안 보여 자칫 헤맬 수도 있는데 터널에서 들어온 시점에서 오른쪽 벽으로 가면 자동문이 열릴 것이다. 자동문으로 들어가 세이브 포인트 후에 길을 따라 계속가면 곧 링의 길이 보일 것이다. 물론 여기서는 라이트 슈즈다.

또 다시 세계를 구한 우리의 영웅 소닉

법화 쓸이 팁이 잼있땅!

버추어 파이터 3tb

제작사: 세가
장르: 격투 액션
발매일: 발매중

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

버추어 파이터의 세계는 바다와 같이 넓고 깊다. 그 동안 알려진 수많은 대전 테크닉과 연속기 같은 것들을 모두 설명하기에는 게임파워 한 권의 모든 지면을 할애해도 부족할 지경이라는 것이 필자의 솔직한 심정이다. 이 공략을 보면서 꼭 지난호(99년 1월호)에 나간 완전 기술집을 참조하도록 하자. 초보는 이해하기 힘든 프레임 정보 같은 것이 많지만 어느 수준 이상의 실력을 가지게 되면 정말 유용한 정보라는 것을 알게 될 것이다. 기술 이해도와 개념이 확실한 사람만이 재능의 차이를 극복할 수 있는 것이므로….
다음호에는 고수들을 위한 하이퍼 테크닉과 추가 공략이 나갈 예정이다.

필자진: 神拳 Jeffry, 사나이 Wolf, 아키라 꼬마

시스템 설명

버추어 파이터 3tb(이하 버파 3tb)에서는 기본적으로 8 방향 레버와 4개의 버튼을 사용한다. 버튼은 G(방어), P(펀치), K(킥), E(회피)로 이루어져 있다.

기본 조작표

캐릭터가 왼쪽에 있을 때를 기준으로, →: 짧게 입력, ➡: 길게 입력, A+B: A와 B를 동시에 누른다.

이름	커맨드
상, 중단 가드	G
하단 가드	(앉은 상태에서)G
앞 걷기	➡

이름	커맨드
뒤 걷기	⬅
앞 대시	→→ or →E
뒤 대시	←← or ←E
러시	→➡ or →E
앉아 앞 걷기	⬊
앉아 뒤 걷기	⬋
앉아 대시	(선 상태에서)↘↓↘ or ↘⬊
회피	E or ↓E
상단 잡기	(근접시)G+P
소점프	↓↖ or↓↑ or↓↗
대점프	↓⬉or ↓⬆ or ↓⬈

가드(Guard)

전통적으로 버파는 1에서부터 G 버튼을 통한 방어를 채용해 왔다. 시점이 자주 변화하는 3D 격투 게임에 가장 적합한 이 시스템의 사용 방법은 방어해야 할 타이밍에 G 버튼을 누르고 있는 것이다. 상, 중단 방어는 레버를 중립 or ← or → 세 방향 중 하나를 입력하고 G 버튼을 누르면 되고 하단 방어는 ↙ or ↓ or ↘ 방향을 입력한 상태에서 G 버튼을 누르면 된다.

가드의 방어 외적 용도

G 버튼은 단순히 방어를 위해서만 존재하는 것이 아니다. G 버튼을 사용해서 기술의 구사가 더욱 다양하고 쉬워지는 것이다. 예를 들어 잭키로 스트레이트 리드(P)를 두 번 연속으로 사용하고 싶을 때 P를 연속 두 번 누르면 스트레이트 리드가 두 번 나가는 것이 아니라 잽 스트레이트(PP)가 나가 버리게 된다. 이 때 스트레이트 리드를 두 번 사용하기 위해서는 P를 누른 후 연계기 입력 가능 시간이 끝날 때까지 기다린 후 P를 눌러야 하는데 여간 불편한 것이 아니다. 그러나 PP가 아니라 PG PG로 입력하면 P 후의 연계기 입력 가능 시간을 G 버튼이 캔슬해 버리므로 단발 P의 연타가 간편해 지는 것이다. 이러한 G 버튼 캔슬은 거의 대부분의 기술에 통용된다. 예로서 파이가 뇌격장(PPP) 후 선풍퇴(↘K)를 사용하고 싶을 때 PPP↘K를 빠르게 입력하면 연환전신소각(PPP↓K)가 나가 버리게 된다. 그러나 PPPG ↘K로 입력하게 되면 원치 않는 기술의 연계를 피할 수 있다.

대시

대시는 대전 격투에서 가장 기본이자 핵심인 테크닉이다. 버파 3에서의 대시가 답답하다고 느끼는 우민들이 있는데 이것은 무지의 소산일 뿐이다. 아직도 레버만을 이용한 대시를 사용한다면 이제는 고정 관념을 과감히 타파해야할 때. 버파 3에서의 대시는 특별한 경우를 제외하고는 모두 E버튼을 사용하는 것이 좋다. 즉 앞 대시는 →→, 대신 →E로 뒤 대시는 ←← 대신 ←E로 입력하는 것이다. '뭐냐 똑같잖냐!' 라고 생각할 수도 있겠지만 1프레임의 차이가 승부를 가르는 버파에서는 커맨드 하나의 단축이 불러오는 결과는 절대 무시할 수 없다.

앉아 대시

앉아 대시(↘↓↘ or ↘⬊ 하단 대시라고도 한다)는 버파를 처음 시작하는 게이머들이 대부분 어려움을 느끼고 버파 자체를 답답하다고 생각하게 되는 가장 큰 이유 중 하나이다. ↘↓↘이라는 커맨드 자체도 낯설고, 또 서있는 상태에서만 가능하다는 것도 더욱 앉아 대시를 어렵게 느끼는 이유이다. 물론 앉아 대시를 능숙하게 사용하지 못 하더라도 얼마든지 버파를 즐길 수 있다. 하지만 앉아 대시를 포기하는 것은 진검 승부에 목검을 들고 가는 것과 마찬가지. 결국 심리전만으로는 극복할 수 없는 기술적 한계를 느끼게 될 것이기 때문이다. 앉아 대시로 사용할 수 있는 테크닉에 대해 정리해 보도록 하자.

○서 있다가
○이렇게 파고든다

앉은 상태로의 전환

버파 3tb에는 앉았다가 일어나며 사용하는 기술이 상당히 많다. 상대와 대전 중 ⬇ 입력으로 앉는 것은 그야말로 멍청한 짓이다. 중수 정도만 되어도 상대가 느릿느릿 앉는 모습을 보고 가만히 있을 리가 없기 때문이다. 예를 들어 아키라가 울프의 니 어택(→K)를 가드한 후 마보충고(앉은 상태에서→P+K)를 사용하고 싶을 때 그냥 ⬇를 입력하고 있으면 울프에게 잡히거나 타격기에 당하게 된다. 그러나 이 때 앉아 대시를 사용해서 강제로 앉은 상태로 전환하면 상대의 잡기를 흘리고 마보충고를 히트시킬 수 있다(커맨드는 ↘↓↘→P+K).

중복 커맨드의 사용

앉아 대시의 커맨드를 ↘↓↘ or ↘⬊으로 표기한 것에 대해 의문을 제기하는 독자들도 있을 것이다. 하단 대시 커맨드에 대해서는 한 때 각 통신망에서도 논란이 일어났을 정도로 의견이 분분하다. 그러나 앉아 대시를 ↘↘ 혹은 ↘⬊으로 입력한다고 생각하는 사람도 커맨드 리스트를 나오도록 해 놓고 플레이하면 ↘↓↘로 나오는 경우가 대부분이다. 결국 ↘↓↘과 ↘⬊ 둘다 정답이다. 하단 대시를 사용한 중복 커맨드의 이용은 ↘⬊의 입력 방식을 사용한다. 예를 들어 제프리의 스플래시 마운틴(↘↘P+G)을 사용할 때 일반적인 잡기 범위보다 멀리 있을 때 ↘⬊P+G의 커맨드를 사용하면 보통 '하단 대시 스폴'이라고 부르는 넓은 범위의 잡기가 나간다. 즉 하단 대시 후 스플래시 마운틴의 정식 커맨드인 ↘↓↘↘↘P+G를 ↘⬊로 압축시킨 것이다.

하단 대시

스플래시 마운틴!

이 중복 커맨드의 응용은 아키라의 '양포(↘↘P)', 울프의 '슈타이너즈 스크류 드라이버(↘↘P+G)' 같은 ↘ 방향 입력이 들어가는 대부분의 기술에 사용할 수 있다.

한국 대시

세가에서 주최했던 버파 3 세계 대회 맥시멈 배틀에서 한국 대표 아키라 꼬마가 사용한 후 정식으로 한국 대시로 명명된 이동기. 버파의 종주국(?)인 일본에서도 한국 대시가 정식 명칭. 이 한국 대시의 기본 원리는 E 버튼을 통한 회피 후의 경직을 앉아 대시로 캔슬하는 것이다. 즉 E↘↓↘으로 회피 하단 대시를 연결하는 것을 시작으로 다양한 움직임을 구사 할 수 있다. 즉 「E↘↓↘E↘↓↘←E E↘↓↘→E」와 같이 E↘↓↘ 후 앞 대시 혹은 뒤 대시 등을 끼워 넣어서 현란한 움직임을 구사하는 것이다. 하지만 실전에서 한국 대시를 상대와 근거리에서 남발하는 것은 상대와의 실력차가 현저한

경우가 아니면 삼가도록 하자. 빠른 움직임으로 위압감을 줄 수는 있지만 대시 시간이 길어진다는 것은 무방비 상태나 다름없기 때문.

이 정도가 거의 1초 이내에 이루어진다

디아블로 매직

뒤로 빠지면서

앉는다

발이 바뀌며 더 멀어진다

한 시대를 풍미했던 디아블로라는 버파팀에서 사용했던 테크닉. 백대시 후 ↙ 입력을 하는 것으로 상대의 공격을 좀더 쉽게 흘릴 수 있다(즉 ←E ↙). 거리 조절이 익숙해지면 상대의 중단 공격을 바로 코 앞에서 흘리거나 잡기 실패 동작을 유발시킨 후 반격을 할 수 있다. 이 기술은 특히 발 위치가 역위치(八자)일 때 효과가 더욱 크다. 이 경우에는 ↙ 방향을 입력하면 약간 더 뒤로 물러나며 발 위치를 정위치로 바꾸기 때문. 또 아오이의 경우는 앉아 뒤 걷기 동작이 특이하므로 가장 큰 효과를 발휘한다.

그러나 너무 뒤로만 빠져대면 대전의 재미가 반감하므로 적절하게 사용하는 것이 포인트.

회피(Escape)

버파 3tb에서는 E 버튼을 통한 회피로 3D 격투의 느낌을 극대화시켰다. 회피의 방향은 화면 안쪽, 화면 바깥쪽으로의 2가지로 나뉜다. 안쪽 회피의 경우는 ↑E or E로, 바깥쪽 회피의 경우는 ↓E로 입력해야 한다.

안쪽 회피

바깥쪽 회피

회피의 경우는 캐릭터별 능력차이가 상당히 심하며 경량급일수록 회피 능력이 떨어진다. 또한 회피 후의 경직 시간이 울프·제프리는 32 프레임, 아라시는 30 프레임, 나머지 캐릭터는 28 프레임으로, 이 2 프레임씩의 차이가 캐릭터의 회피성능을 결정하는데 크게 작용한다. 회피는 상대의 회전계 공격을 제외한 대부분의 타격기를 회피할 수 있지만 잡기에는 무방비 상태가 된다. 즉 타격기를 회피하는 상대를 노린 잡기로 심리전을 걸 수 있는 것이다.

회피 방향의 선택

대전 중의 회피는 여러 가지 의미를 가지고 있다. 상대 공격의 회피, 고저차의 확보를 위한 회피, 링 아웃의 위험을 줄이기 위한 회피, 벽 위치를 고려한 회피 등이 그것이다. 상대의 공격을 회피할 때는 회피의 방향 또한 중요하다. 보통, 공격의 회피는 상대의 등 방향이나 가슴 방향이냐의 두 가지 경우로 나뉜다.

등 방향

가슴 방향

상황에 따라 등 방향의 회피가 유리한 경우도 있고 반대로 가슴 방향 회피가 유리한 경우도 있다. 어느 쪽을 선택하느냐는 플레이어의 상황 판단 능력에 달려있다.

회피 불가능 공격

회피를 남발하는 상대에게 가장 확실한 대응책은 상대의 회피 타이밍을 읽고 접근해서 잡기를 거는 것이다. 이 외의 방법은 회전 계열의 타격기로 승부하는 것. 회전 타격기는 크게 두 가지로 나눌 수 있다. 반회전 공격과 전회전 공격이 바로 그것. 반회

카게의 선축 회피 가능

호룡전신각 회피 불능

전 공격은 카게의 선축(↓K+G), 파이와 라우의 퇴등리 선각(앉았다 일어서며K) 등이 대표적인 예이다. 이러한 공격들은 특정 경우를 제외하고는 한쪽 방향으로만 회피가 가능하다. 이 공격들은 중단 판정의 공격이 많고 가드 당했을 때 딜레이도 적은 편이다. 또 전회전 공격은 파이의 선풍아(K+G), 잭키의 스피닝 킥(K+G), 라우의 호룡전신각(←↙↓↘→K+G) 등이 대표적인 예이다. 이 공격들은 회피가 불가능한 공격들이지만 상단 판정의 공격들이 많고 가드 당했을 때의 경직 시간이 상당히 길어서 함부로 사용하기에는 부담이 따른다. 하지만 일단 성공시 대미지가 크고 거기에 정신적 대미지까지 더해지기 때문에 위험 부담에도 불구하고 사용할 가치가 있다.

경직 시간 단축

순보변과를 당했을 때

경직을 풀면

우단각을 맞지 않는다

버파에서는 비틀거리는 상황, 특정 기술을 당했을 때 생기는 경직 시간을 레버 회전과 버튼 연타로 단축할 수 있다. 보통 비틀거리는 상황은 앉은 상태에서 특정 중단 타격기를 맞았을 경우이고 특정 기술시의 경직 시간은 아키라의 순보변과(←↓P+G)나 파이의 체연패탑(←↓P+G) 같은 경화 정도가 표시된 모든 잡기와 아키라의 전보리과(↙P+G)나 제프리의 백스로(↙P+G) 같은 가드 해체 기술이 모두 포함된다. 단축 방법은 8방향의 레버 입력과 버튼 입력을 하는 것으로 어떤 것을 입력하더라도 경직이 풀리는 정도는 같다. 보통 가드 버튼을 누른 상태에서 레버 회전을 하면서 P, K, E 버튼을 연타하는 것이다. 이 때 가드 버튼을 누르는 것은 경직이 풀린 후 다른 기술이 나가지 않도록 하려는 조치이다.

실제로 한번의 입력이 들어갔을 때 경직이 3 프레임 정도의 경직이 단축된다. 결국 경직 시간이 많아 봤자 50프레임 이하인 것을 비추어 볼 때 실제로는 10번 정도의 입력만 들어가면 경직은 모두 풀 수 있는 것이다. 즉 대전 중 경직을 풀어야 할 때 괜히 땀 빼면서 레버를 100바퀴 돌려면서 버튼을 1000번 누를 필요가 없다. 타이밍을 정확히 맞추어서 '따다닥' 하고 입력한 후 침착하게 다음 공격을 준비하면 되는 것이다.

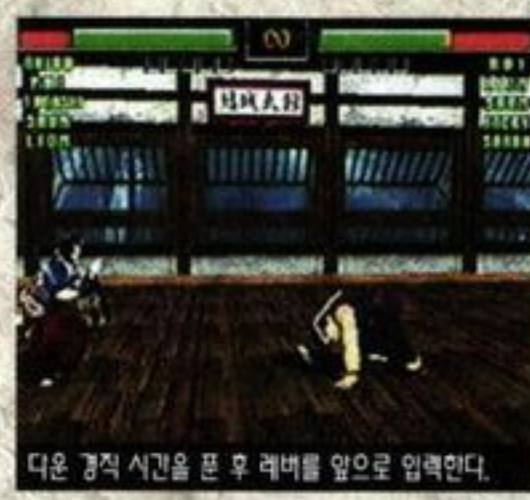
기상 방법

다운 당했을 때 필요한 기상 방법은 상황에 따라 다르다. 그러나 기본적으로 기상은 적의 다운 공격을 피하고 기상 후의 대전을 유리하게 이끌어갈 상황을 만드는 것을 목표로 하고 있다. 일단 기상 공격에 대한 것은 제외하고 기상의 종류에 대해서만 간단히 정리해보자.

1. 그냥 일어나기

P버튼을 연타하거나 레버를 ↑로 입력해 준다.

2. 옆으로 구르기

G 버튼 연타를 하면서 레버로 방향을 조절해주면 옆으로 굴러서 일어난다.

3. 뒤로 구르기

다운 경직 시간을 푼 후 레버를 뒤로 입력한다.

4. 앞으로 구르기

다운 경직 시간을 푼 후 레버를 앞으로 입력한다.

5. 헤드 스프링

E 버튼을 연타한다. 기상 공격에의 연계가 불가능.

잡기

버파 3tb에는 상단 잡기, 하단 잡기, 캐치 잡기의 3가지의 잡기가 있다. 타격기와 함께 반드시 마스터해야 할 잡기의 사용법에 대해 알아보도록 하자.

상단 잡기

이 정도 범위

잡힌다

실패시에는 실패 동작이 나간다

상대가 서있을 때 근거리에서 사용하는 잡기를 말한다. 기본적으로 전 캐릭터가 기본 잡기인 P+G를 가지고 있고 또 측면 잡기, 배후 잡기를 가지고 있다. 그 외에 다수의 커맨드 잡기도 가지고 있다. 모든 상단 잡기의 스위치 입력은 P+G이고 잡기의 범위는 다음 사진 정도의 거리에 상대의 몸이 있을 경우인데 중량급(울프, 제프리, 아라시)의 경우는 타 캐릭터에 비해 범위가 더 넓다.

하단 잡기

상대가 앉아 있을 때 근거리에서

사용하는 잡기를 말한다. 몇몇 캐릭터만이 가지고 있으며 울프, 제프리의 경우 측면 하단 잡기를 가지고 있다. 모든 하단 잡기의 버튼 입력은 P+K+G로 끝난다. 배후 하단 잡기, 측면 하단 잡기를 제외하고는 모두 커맨드 입력과 동시에 P+K+G를 눌러야 한다.

실패시에는 실패 동작이 나간다

아라시의 실바 잡기

캐치 잡기

상대가 서있을 때 캐치 후 기술이 발동하는 잡기. 보통의 상단 잡기와는 약간 다른 성격의 잡기이다. 종류에 따라 캐치 동작이 타격기인 경우도 있고 일반적인 전진 동작인 경우도 있다. 캐치 동작이 타격기인 경우에는 타격기 히트 후에만 잡기가 가능하고 타격기 히트 후 경직을 회복할 수 없는 기술들과 캐치 후 파생되는 다단 잡기들은 잡기 회피가 가능하다(ex. 제프리의 리프트 업 스로, 울프의 캐치 후 기술). 반면 제프리의 토킥 스플래시 마운틴(↓K 히트시 ↓↘→P+G) 같은 기술은 회피가 불가능하다. 또 전진 동작 후 발동하는 캐치 잡기(ex. 사라의 롤링 페이스 크래셔)의 경우 잡기 동작이 나오는 도중 상대의 상단 잡기와 타격기에 당하게 된다. 일단 기술 발동 후에는 회피 방법이 없다.

잡기 회피 방법

상단 잡기의 회피

상단 잡기의 회피 방법은 잡기 타이밍에 맞춰서 상대 잡기의 마지막 커맨드와 P+G를 누르는 것이다. 즉 아키라의 요자천림(←↘P+G)을 회피할 때 상대가 입력할 커맨드는 ↘P+G인 것이다. 커맨드가 없는 기본 잡기의 경우는 그냥 P+G를 누르면 된다. 또 특수한 경우로 커맨드가 회전 계열일 경우에는 커맨드의 시작과 끝을 입력한 후 P+G를 눌러야 한다. 즉 울프의 자이언트 스윙(←↙↓↘→P+G)을 회피 할 때는 ←→P+G를 입력해야 한다. 측면 잡기와 배후 잡기는 잡기 회피가 불가능하다.

감히 자이언트 스윙을 회피했다

하단 잡기의 회피

하단 잡기의 회피 방법은 상대 잡기의 마지막 커맨드와 P+K+G를 동시에 누르는 것이다. 즉 예를 들어 제프리의 머신건 니 리프트(↓↘→P+K+G)를 회피 할 때는 →P+K+G를 입력하면 된다. 측면, 배후 하단 잡기는 회피가 불가능하다.

머신건 니 리프트를 회피했다

잡기 회피 후의 확정 공격

잡기를 회피한 후 측면 잡기나 배후 잡기가 확정되는 경우를 표로 정리해 보았다.

캐릭터	기술명(커맨드)	회피 후 후속공격
아키라	대전봉추(←→P+G) 어딜! 뒤치기 확정	러시 후 배후 잡기
파이	뇌진입림(→P+G)	측면 잡기
	비연번과(↘P+G)	측면 잡기
	선풍연진(←→P+G)	측면 잡기
잭키	새디스틱 허깅니(↘↘P+G)	측면 잡기
라우	뇌진입림(→P+G)	측면 잡기
사라	레그 홀드 스로(←→P+G)	측면 잡기
울프	슈타이너즈 스크류 드라이버(↘↘P+G)	배후 잡기
제프리	머신건 해머(↙→P+G)	측면 잡기
카게	부하(←↓P+G)	측면 잡기
리온	칠성천분주(←P+G)	러시 후 배후 잡기
아오이	반월파(↙P+G)	측면 잡기

잡기의 하이퍼 테크닉

대전 중 잡기가 확정으로 들어가는 경우가 종종 있다. 이 때 가장 대미지가 크거나 링 아웃을 시킬 수 있는 잡기를 성공시키기 위해서는 상대방의 회피 타이밍을 혼란시키는 다양한 심리전 테크닉을 구사해야 한다. 몇가지 정리해 보면 다음과 같다.

킥캔슬로 흘리기

아오이를 제외한 모든 캐릭터에게 킥캔슬(K 후 G)이라는 기술이 있다(아오이는 대신 다른 기술들을 캔슬할 수 있다). 킥이 나가는 도중 멈추게 되는데 이 때 타격기의 판정은 있지만 타점이 없는 상황이 된다. 즉 킥캔슬 도중에 상대가 잡기를 입력했다면 근거리에서도 상대는 잡기 실패 동작을 하게된다. 이 때 의도하던 잡기를 입력하는 것으로 이 테크닉은 공격적 성격과 방어적 성격이 있다. 전자의 경우는 잡기 확정 타이밍에 상대의 회피 타이밍을 혼란시키기 위해 사용하는 것. 후자는 상대가 잡기를 노리는 상황에 상대의 잡기를 무위로 돌리고 잡기 실패모션의 딜레이를 확보하기 위한 것. 비틀거림 등으로 경직이 생겼을 때 신속하게 회복

여기서 울프는 잡기회피를 입력하지만

킥캔슬로 타이밍을 흐려놓다

우오~

한 후 킥캔슬을 사용하여 위기를 찬스로 반전시키자.

앉아 대시로 흘리기

잡기 확정 타이밍에 앉아 대시로 파고들어서 상대의 회피 타이밍에 혼란을 주는 것으로 성공시 상대는 회피 실패 동작을 하게되고 흘린 쪽은 앉은 상태에서 상대의 당황한 모습을 바라볼 수 있다.

잡기 회피의 하이퍼 테크닉

잡기 회피의 경우 단순히 한가지 잡기만을 회피하는 경우 외에 보통 중복 회피라고 불리는 고수들을 위한 다양한 테크닉이 있다.

기본 잡기 회피+커맨드 잡기 회피(2중 회피)

기본 잡기인 P+G와 한가지의 커맨드 잡기를 동시에 회피할 수 있는 방법으로 G+P 입력 후 바로 특정 커맨드 잡기의 회피 커맨드(ex. →P+G)를 입력하는 것. 즉 울프의 잡기인 브레인 버스터(P+G)와 자이언트 스윙(←↙↓↘→P+G)를 동시에 회피할 때는 P+G ←→P+G를 입력하면 된다. 잡기를 풀 상황에서 무조건 이 방법으로 풀 수 있도록 버릇을 들여놓는 것이 좋다.

반격기+2중 잡기 회피(3중 입력)

반격기와 잡기 회피를 동시에 회피하는 방법. 아키라가 잭키와 대전을 한다고 할 때 아키라가 잡힐 상황에서 ↙P+K P+G ←P+G의 세 가지 커맨드를 재빨리 입력해주면 상대 잭키의 엘보 스핀킥(→PK) 등 중단 반격 판정의 기술들과 니 스트라이크(→← P+G), 노던 라이트 봄(P+G)에 대응해 줄 수가 있는 것이다. 상당히 까다롭지만 익숙해지면 실전 적용 시 엄청난 효과를 발휘할 것이다.

하단 잡기+잡기 회피

하단 잡기와 상단 잡기 회피를 동시에 입력하는 방법. 상단 잡기를 할 타이밍에 앉아 대시로 파고 들어와서 잡기를 흘리는 사람에게 유효하다. 예를 들면 제프리가 파이에게 잡힐 상황에 처했을 때, 파이가 앉아 대시로 들어와서 공렬천봉(⬇→P+G)을 쓰거나 그냥 체연쾌탑(←↓P+G)을 사용한다고 하자.

이 때 제프리가 ↘P+K+G ↓P+G를 입력하면 공렬천봉을 사용하면 파이가 되려 하단 잡기를 당하고 체연쾌탑을 사용하면 회피할 수 있을 것이다. 물론 이 때도 ↘P+K+G P+G ↓P+G 커맨드의 입력으로 기본 잡기까지 회피가 가능하다.

타격기+잡기 회피

타격기 입력 후 잡기 회피를 입력하는 방법. 예를 들면 아키라로 약보정주(→→→P)를 가드 당했을 때 아키라는 무조건 잡기에 당하게 된다. 이 때 약보정주의 가드 딜레이인 15~16프레임이 지나가기 전에 아무 타격기나 입력한 후 잡기 회피를 입력하면 된다. 이론적으로 약보정주를 가드 당했을 때 약보정주를 한번 더 입력하고 P+G 특정커맨드P+G를 입력하는 것도 가능하다. 이 방법은 물론 기상공격 가드시 등 다른 모든 경우에 사용할 수 있다.

보통 잡기 타이밍에 킥캔슬이나 앉아 대시로 파고 들어와서 회피 타이밍을 혼란시키는 상대에게 사용하기 적합한 방법.

공중 콤보의 테크닉

대전 격투 게임의 가장 큰 묘미 중 하나는 바로 공중 콤보의 개발과 사용이다. 버파 3를 어느 정도 플레이 해보면 알 수 있겠지만 버파에는 기존의 격투 게임에서처럼 억지로 만들어진 것 같은 공중 콤보가 거의 없다. 고저차가 존재하는 스테이지와 각 캐릭터간의 중량, 공격의 리치 같은 것이 자연스럽게 공중 콤보의 개발을 유도하는 것이다. 이후 설명할 테크닉은 캐릭터별 공략에 있는 연속기를 이해하고 실전에서 사용하는데 많은 도움을 줄 것이다.

발 위치에 따른 콤보의 히트 여부

버파에서 발 위치는 콤보의 성공 여부에 많은 영향을 준다. 기술 히트 후 상대와의 미묘한 거리의 차이가 생기기 때문이다. 발 위치는 정위치와 역위치(역위치는 보통 팔(八)자 배치라고 한다)로 나눌 수 있다.

정위치일 때의 발모양

역위치일 때의 발모양

정위치의 경우 역위치에 비해 상대와의 거리가 더 가깝다. 그러나 실제 공중 콤보에서는 역위치에서 타격기가 히트할 경우 오히려 상대와 가까워지는 경우가 많다. 이유는 타격기 중 기술 발동 후 발 위치가 바뀌는 것이 많기 때문이다.

그림을 보고 실제 캐릭터의 모습을 상상해 보자.

공중 콤보 중 레버 방향의 선택

공중 콤보에서 떠있는 상대의 높이는 높을수록, 거리는 가까울수록 좋다. 이 때 거리를 단축하기 위해서 보통 레버의 입력에 상관이 없는 기술은 ➡ 방향을 입력한 상태에서 공중 콤보를 넣는다.

예를 들어보면 카게의 대표적인 연속기 호연락(←P+G)▶부신슬축(↘↓↘→K)▶산탄리축(PPPK)의 경우 부신슬축을 맞추면 상대와의 거리가 상당히 멀어진다. 이 때 산탄리축을 사용할 때 레버를 중립에 놓고 사용하면 잘 맞지 않는 경우가 많다. 그러나 ➡PPPK로 입력하면 좀더 확실하게 공중 콤보가 들어가게 된다. 이 방법을 콤보의 중간에 들어가는 간단한 PG 입력시에도 모두 적용해주는 것이 바로 한 대라도 더 때릴 수 있는 길이다.

PK캔슬이란 무엇인가?

공중 콤보를 보면 보통 콤보의 중간에 PK캔슬이라는 것이 들어가 있는 경우가 많을 것이다. PK캔슬이란 PK를 입력한 후 K를 G 버튼으로 캔슬하는 것으로 정식 커맨드는 PKG가 된다(전 캐릭터에게 다 있는 것은 아니다). 이것이 PG 대신 쓰이는 이유는 PK캔슬을 할 경우 펀치 공격을 한 후 PG 보다 약간 더 앞으로 가기 때문. 즉 PK캔슬 후에 다음 연계기의 거리를 맞추기가 보다 용이한 것이다. 캔슬의 정도는 펀치 후 무릎이 약간 들렸다 내려온다고 느껴질 정도가 좋다.

캐릭터 중량 구분

버파 3에서는 캐릭터의 무게에 따라 히트시 뜨는 높이와 체공시간, 히트 후의 상대와의 거리등에 모두 차이가 있다. 또 드림캐스트용 버파 3tb에서는 아케이드 버전과 달리 파이, 사라, 아오이가 같은 초 경량급으로 설정되어 있다. 각 캐릭터의 중량 분포는 다음과 같다(왼쪽부터 무거운 순서로).

초 중량급	중량급	경량급	초 경량급
아라시	울프, 제프리	잭키, 아키라, 라우, 카게, 순, 리온	사라, 파이, 아오이

DREAMCAST

캐릭터별 공략

여기서는 각 캐릭터의 주요 기술 설명과 대전 전략, 연속기에 대해 공략한다. 여기서 설명한 기술들은 모두 DC 버전의 데이터를 기초로 하고 있으므로 아케이드 버전에서 안되는 것들이 있을지도 모른다(DC 버전의 변경점은 지난호를 참조하자). 자신이 사용하고자 하는 캐릭터가 아니더라도 꼭 한번 읽어두는 것이 승리에의 지름길. '지피지기면 백전 백승'이라는 말을 명심하자. 듀랄은 대전 모드의 선택법이 발견되지 않은 관계로 대전 전략을 싣지 않는다. 지면 관계상 순, 아오이, 타카아라시는 다음호의 추가 공략에 나간다.

아키라 유키(Akira Yuki)

중년의 나이에 걸맞지 않는 미모를 자랑하는 팔극권사 아키라 유키. '버파의 역사는 아키라의 발전사다' 라는 말에 걸맞게 최강의 성능을 자랑하는 아키라는 버파 3에서 거의 최고 난이도의 캐릭터에 속한다. 그러나 아키라의 오의를 깨달은 사람에게 타 캐릭터의 잔챙이들은 추풍 낙엽에 불과하다고 해도 과언이 아닐 정도. 플레이를 하면 할수록 그의 깊은 무( )의 그릇에서 헤어나올 수 없다. 버파를 처음 시작하는 초보자에게는 권하고 싶지 않은 캐릭터.

독보정슬 (K+G 후 G를 뗀다)

저도 있는데요

버파 2시절부터 극악의 난이도를 자랑하는 기술. K+G 후 G를 뗀다는 기이한 커맨드는 G버튼을 1/60초 이내에 떼야한다는 더더욱 기이한 조건을 가지고 있다. 타 캐릭터의 니보다 조금도 뛰어난 성능을 지니고 있지 않지만, 어렵기 때문에 사용하고 싶은 충동이 들 뿐, 실전에서는 거의 쓰지 않는다.

맹호경파산(⬇→P)

유키식 팔극권의 가장 중요한 절초 중 하나. 최소 25에서 근거리에서 카운터 히트시 65까지 대미지를 줄 수 있다. 커맨드가 ⬇→P로 되어 있지만 실제는 앉은 상태에서 →P를 입력하면 된다. 즉 하단 대시로 강제 앉은 상태를 유발한 후 맹호경파산을 사용하면 효과를 극대화 할 수 있는 것이다. 이 기술은 판정과 반격 여부 등이 상대와의 거리에 따라 상당한 차이가 있다. 근거리에서는 중단 판정에 히트시 상대는 무조건 다운이 되지만 가드당했을 때는 무조건 잡히게 된다. 그러나 원거리에서는 특수 중단 판정에 카운터 히트시에만 다운이 되고 가드 당해도 잡히지 않는다. 또 상대가 앉아서 가드했을 때는 비틀거리는 상태가 된다.

근거리에서

가드 당하면

잡힌다

즉 원거리에서 사용한 후 잡으려고 하는 상대에게 붕격운신쌍호장을 먹일 수도 있다.

마보충고(⬇→P+K)

우단각(→→K)과 함께 아키라의 양대 띄우기 기술 중 하나. 우단각이 가드 해제 후의 띄우기에 국한되어 있는데 반해 마보충고는 자세만으로도 훌륭한 띄우기가 된다. 중단이고 반격기에 당하지 않는다는 장점이 있지만 가드 당했을 때는 발생 프레임 12 이하의 기술과 잡기에 무방비로 노출된다. 하지만 노멀 히트시에도 아라시를 제외한 대부분의 캐릭터에게 공중 콤보로 수라패왕고화산(↘K+G →P ←→P+K)이 들어가므로 마보충고를 사용하지 않는 아키라는 있을 수 없다.

이문정주(→→P)

팔꿈치 괴물 아키라의 주력기. 발생 10프레임의 엄청난 빠르기를 가지고 있고 가드 당해도 상대에게는 이렇다할 확정 반격기가 없다. 이문정주 후 상대가 철산고(←→P+K+E)를 입력할 경우 상대의 타격기를 어느 정도 무시하고 공격을 하게될 정도. 그러나 직선 공격이고 거리가 짧다는 단점이 있다. 이 기술도 상대와의 거리에 따라 상당한 차이를 보인다. 상대와 근거리에 위치한다면 히트시 상대는 무조건 다운이 되고 가드 당해도 4 프레임의 딜레이만을 가지게 된다. 그러나 원거리에서는 히트시 다운이 되지 않고 가드 당했을 때는 7 프레임의 딜레이를 가지게 되므로 후속 공격의 우선권이 절

대적으로 상대에게 있다. 또 특이점은 원거리에서 노멀 히트시에 오히려 아키라에게 3 프레임의 딜레이가 있다는 것이다. 즉 원거리에서 이문정주를 노멀로 맞았을 경우 잡기를 선입력하면 상대는 아키라는 무조건 잡히게 된다.

원거리 노멀 히트

되려 잡힌다

약보정주(→→→P)

이문정주의 버전업 기술. 이문정주와 같은 모션이지만 약보정주는 한발 앞으로 전진하면서 이문정주보다 훨씬 멀리 있는 상대에게도 히트한다. 역시 발생 10 프레임의 빠른 기술이고 히트시 한가지 경우를 제외하고는 상대는 무조건 다운이 된다. 원거리에서 상대가 앉아서 가드를 하고 있었을 때 상대는 다운이 되지 않고 비틀거리게 된다. 그러나 가드 당했을 때 무조건 잡히게 되고 원거리의 경우는 발생 15 프레임, 근거리의 경우는 16 프레임 이하의 타격기가 확정 히트한다.

우단각(→→K)

아키라 주력 띄우기 기술로 주로 개파(→P+G), 격보번파(↓P+G), 순보번파(←↓P+G)후 사용한다. 앞에서 열거한 기술들과 같은 가드 해제기 후 사용할 때와 일반적으로 히트할 때 상대의 뜨는 높이가 틀리다는 특이점이 있는 이 기술은 히트 후 수라패왕고화산(↘K+G →P ←→P+K)의 콤보가 아라시를 제외한 전 캐릭터에게 들어간다. 물론 그 이상의 콤보도 가능하다. 가드 해제 후 상대와의 거리가 멀어지기 때문에 →→K로 커맨드를 입력해서 약간 앞으로 대시한 후 우단각을 맞추어야 한다.

개파

우단각

양포(↘↘P)

일반적으로 공중 콤보에 사용하는 중단 타격기. 대미지는 35로 상당히 크지만 발생 시간이 늦기 때문에 혼전 중에 사용하기는 힘들다. 가장 안정적인 사용방법은 개파▶우단각▶양포▶수라패왕고화산 같이 콤보의 중간에 넣는 경우와 격보번파 후 가드가 해제되었을 때 사용하는 것이다. 또 파이, 라우, 카게의 PPP←K 등의 기술을 가드한 후 사용해 주면 수패고까지 넣을 수 있다.

백호쌍장타(⬇←→P)

맹호경파산과 비슷한 종류의 기술로 상대를 확실히 다운시키고 싶을 경우 사용하면 된다. 이 기술도 역시 앉아 대시로 앉은 상태를 강제로 유발시킨 후 사용하면 효과가 크다. 히트시 상대는 무조건 다운되고 반격기에 당하지 않는다는 장점은 있지만 가드 당했을 때 딜레이가 크다는 단점이 있다.

이 남자가 어딜 만져?

도산붕추(←→P+K)

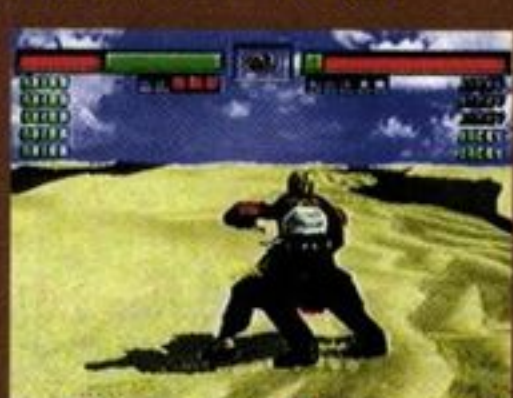
주로 상대의 기상 공격을 흘리고 사용하는 기술로, 노멀 히트시에도 55라는 엄청난 대미지를 줄 수 있다. 하지만 27이라는 느린 발생 시간 때문에 심리전에서 우위를 차지하지 않는 한 절대 맞출 수 없는 기술. 상대의 기상 공격을 흘릴 때는 ←←→P+K의 중복 커맨드를 사용해서 한번 백대시를 한 후 도산붕추가 나가도록 하는 것이 좋다.

슬쩍 흘리고

펑!

첩산고(←→P+K+E)

이렇게 피하며

대한독립만세다

측면으로 회피 후 공격하는 기술로 타이밍을 잘 맞춘다면 대부분의 타격기를 회피하고 공격할 수 있다. 또한 히트시 상대는 무조건 쓰러지게 된다. 그러나 가드 당했을 때 상대가 등쪽으로 회피한 후 측면 잡기를 하면 무조건 당하게 되므로 남발은 금물이다.

철산고(←→→P+K)

한방으로 승부하는 팔극권의 오의에 가장 근접한 기술. 20~80이라는 엄청난 대미지를 줄 수 있고 카운터 히트시에는 거의 100에 육박하는 대미지를 줄 수 있다. 또한 버파 3tb에서는 기술 발생 도중 잡히지 않으므로 잡기와의 이지선다에도 사용할 수 있다. 히트시 상대는 무조건 다운되지만 가드 당했을 때 21 프레임 이상의 엄청난 딜레이를 가지게 되므로 주의해서 사용하도록 하자.

개파(→P+G)

상대의 상단 가드를 해체하는 가드 해체 기술. 상대가 가드를 하지 않을 때는 상단 판정의 대미지 5의 타격기가 된다. 일단 가드 해체가 되었을 때는 상대가 아무리 경직을 빨리 풀어도 아키라가 17 프레임 먼저 움직이게 된다. 즉 발생이 17 프레임 이하인 공격에 상대는 무방비로 노출이되는 것이다. 그러나 히트시 오히려 아키라에게 7~8 프레임의 딜레이가 있다. 노멀 히트시 8 프레임, 카운터 히트시 7 프레임 아키라가 늦게 움직이게 되는데 특히 카운터 히트시에는 상대가 잡기를 선입

개파 카운터

되려 잡힌다

DREAMCAST

력하면 무조건 잡히게 된다.

개과 후 가장 일반적이고 실용적인 콤보는 우단각(→→K)▶수라패왕고화산이다. 우단각을 맞추는 방법에 대해서는 우단각 기술 설명편을 참조하자.

격보번과(↓P+G)

개과와 같은 가드 해체기. 차이점은 격보번과는 중단 타격 판정을 가지고 있다는 것과 가드 해체시 상대의 딜레이가 더 짧다는 것이다. 이 기술 역시 노멀 히트시 8 프레임, 카운터 히트시 7 프레임 아키라가 늦게 움직이게 되고 카운터 히트시에는 상대의 잡기에 당하게 된다. 격보번과 후 상대가 경직을 풀면 우단각이 연속기로 들어가지 않는다. 발생 16 프레임 이내의 공격만이 히트하는데 발생이 13 프레임인 우단각이 안들어가는 이유는 무엇일까? 개과와 격보번과 후 사용하는 우단각은 →→K 커맨드를 사용하는 대시 우단각이기 때문이다. 약간 앞으로 대시하는데서 아무리 빨리 입력을 해도 4프레임 정도 기술 발생이 늦어진다. 그러므로 실제 대시 우단각의 발생 프레임은 17 프레임 정도(개개인의 기량에 따라 더 늦어질 수는 있지만 더 빨라질 수는 없다). 격보 후 가장 안정적이고 대미지가 큰 공격은 바로 선입력 양포(↘↘P)이다. 격보를 입력한 후 기술이 끝나기 전에 양포를 미리 입력해 놓으면 가드가 해체된 경우에는 무조건 양포

격보 가드해제 후

양포 무조건 히트

가 히트하게 된다. 양포 히트 후 경량급은 수라패왕고화산으로 중량급은 하단펀치▶백호쌍장타(↓→P)를 콤보로 사용하자.

사자포월(↘P+G)

원 커맨드인데다가 창하포까지 62라는 짭잘한 대미지를 보이므로 의존도가 상당히 높다. 회피시 밀착한 상태에서 동등한 우선권을 가지게 되므로 상당히 긴박한 심리전을 펼치게 된다. 벽을 등지고 사용하면 80 대미지의 벽잡기가 된다.

진보리과(↙P+G)

상대의 배후를 점하게 되는 가드해체 잡기이다. 주 사용처는 역시 링 끝을 등지고 역링 아웃을 노릴 때이

일단 자리부터 바꿔보자

어쭈 건방지게 안피해?

네 놈은 약보가 무섭더냐?

무서운 게 약보 뿐이더냐?

다. 진보리과로 자리를 바꾼 후 약보 정주(→→P)와 대전붕추(←→P+G)로 필살 링 아웃 이지선다를 걸어주자. 대전붕추를 읽혀 상대가 회피한다면 역으로 링 아웃당하게 되므로 주의. 앉은 상태에서는 사용할 수 없다.

대전붕추(←→P+G)

대미지 60에 다운공격이 높은 확률로 들어간다. 상대를 멀리 날려버리는 탓에 전방 링 아웃용으로도 훌륭하므로 이용가치가 높은 기술. 회피당하면 배후잡기에 당하므로 남용은 자제해야 할 것이다. 다운 공격은 격붕추(↑P)나 러쉬 후 창하포(↘P) 중 택일하자.

요자천림(←↘P+G)

40의 대미지와 함께 상대의 배후를 점하게 되므로 추가 타격을 꾀할 수 있다. 하지만 상대가 경직을 쉽게 풀 수 있는 탓에 추가 타격이 그리 쉽지는 않을 듯. 상대를 후방으로 처보내므로 역링 아웃용으로 쓸 수 있다.

순보번과(←↓P+G)

대미지 10의 가드 해체기. 상대 회복정도에 따라 최고 44에서 최하 12프레임까지 우선권을 확보할 수 있다. 상대의 회복이 그리 빠른 편이 아니라면 →→K의 대시 우단각으로 띄워 콤보로 요리해 주자. 진보리과 같이 상대를 배후로 보내므로 역링 아웃을 노릴 때도 사용한다. 커맨드 상 진보리과(↙P+G)가 나갈 수 있으므로 정확한 입력이 요구된다. 앉은 상태에서 사용할 수 없다는 것도 알아두자.

순보번과를 이용한 하이퍼 테크닉이 존재하는데 순보번과 후의 30우단각을 이용한 것. 30우단각이란 가드 해체 후에 사용하는 우단각으로 대미지가 30(평상시 20)이고 평상시보다 상대를 높이 띄우게 되어 수패고 등의 콤보연계가 가능해지는 특수 우단각이다. 순보번과 후에는 30우단각 입력 허용시간이 다른 가드 해체기에 비해 특별히 길어 순보번과와 30우단각 사이에 다른 기술을 넣어줄 수 있다. 예를 들어 순보번과 후 앉아 대시로 접근, 마보충고를 사용하여 띄운 뒤 곧바로 우단각을 입력해주면 30우단각이 적용되어 상대는 엄청난 고도로 뜨게 된다. 여기서 핵심포인트는 30우단각 허용시간 내에 우단각커맨드를 입력해 주어야 하는 것이다. 따라서 마보충고 후 우단각을 선입력 해주어야 한다. ↘↓↘→P+K→→K라는 커맨드를 한 순간에 입력해 주어야 하는 것이다. 마보충고 대신 독보정슬을 이용해도 30우단각이 가능하다.

순신번과(→←P+G)

버파tb에서 새로 추가된 가드해체기로 tb아키라의 주력 잡기가 될 만큼 강력하다. 기술 사용후 11프레임의 우선권을 확보하게 되어 11프레임이내의 모든 기술이 밀착 히트한다. 후속타 중 가장 사용빈도가 높은 것은 철산고(←→P+K). 투커맨드이지만 재키의 니스트라이크와 같이 레버 전방 대시를 이용하면 원커맨드 기술이 된다. 전략적으로 많은 설명이 필요한 순보번과이므로 자세한 설명은 대전 공략에서 하겠다.

일명 '헹가'

붕격운신쌍호장(P+K+G←↘P+K←P)

버파유저가 아키라에게 매력을 느끼게 되는 원인 중 가장 큰 것이 바로 붕격운신쌍호장일 것이다. 타격기로 시작하는 잡기 콤보로 히트시의 쾌감은 버파에 존재하는 어느 기술에도 비할 수 없다. 발생이 상당히 느린 관계로 혼전 중에 쓰기보다는 상대의 잡기 회피 타이밍이나 19프레임 이상의 딜레이를 보이는 기술의 가드 후에 쓰는 것이 일반적이다. 1격인 붕권(P+K+G)를 카운터로 히트시켰을 경우에는 강제선입력이 요구돼 평소보다 입력을 빨리 끝마쳐

DREAMCAST

주어야만 3격까지 나가게 된다. 2격 요자천림(←↘P+K)에서 ↘P+G로 회피가 가능하다는 것과 마지막 쌍장의 커맨드가 ←P 하나가 아니라는 사실(지난호 기술표를 참조)을 알아두자. 능숙한 구사를 위해서 필요한 것은 오직 수련뿐!!!

출!

출!

하!

수라패왕고화산(↘K+G→P←→→P+K)

봉격운신쌍호장에 못지 않은 화려함을 가진 기술로 아키라의 대표적인 콤보기다. 지상에서는 올히트하지는 않지만 전방 밀어내기용으로 사용할 수 있다. 3격인 철산고가 일반 철산고와는 다르게 기술 발생 중에 잡기에 노출된다는 사실에 주의하자. 아키라 콤보의 시작과 끝이 되는 기술이므로 들어가는 상황을 확실히 기억해 두자. 물론 그에 선행되어야 할 것은 능숙한 구사. 능숙한 구사를 위해서 필요한 것은 오직 수련뿐!!!

출!

출!

하...?

철산고 발생 중 잡힌다!

대전 가이드

일단 아키라는 전 캐릭터의 고유기 중 발생 시간이 가장 짧은 이문정주(→→P)와 약보정주(→→→P)가 주력 타격기가 되는데 이 두 기술의 활용 여부가 주도권 장악에 큰 영향을 미치게 될 것이다. 확실한 이문, 약보 타이밍으로 상대의 공격을 철저히 차단하면 결국 상대는 방어적이 될 수밖에 없다. 이렇게 주도권을 장악한 상황에서 가드 해체기 개과(→P+G)와 강력한 잡기 순신번과 등으로 상대의 방어선을 완전히 허물어 버릴 수 있다. 상대가 이문, 약보를 두려워해 상단 가드에 치중하면 개과와 잡기로, 개과나 잡기를 두려워해 하단 가드에 치중하면 이문으로 비틀거림을 유도한 후 앉아 대시 마보충고(↓→P+K)나 잡기, 개과, 봉격운신쌍호장 등으로 연결해 준다. 전 캐릭터 기본 P중 최강급의 성능을 보여주는 충추(P)를 잘 조합해 주면 아키라의 공격력을 배가시킬 수 있다. 이 정도가 아키라의 대략적인 공격 패턴이라 하겠다.

상대가 적극적인 공격으로 대응해 온다면 일단 방어태세를 갖추자. 누차 강조하듯 발생시간 10프레임의 약보정주로 언제든지 공격의 작은 틈을 파고들 수가 있으며 상단을 앉아서 흘렸다면 맹호경파산이나 마보충고 등으로 얼마든지 재반격이 가능하다. 상대가 잡기를 시도할 타이밍을 읽어냈다면 봉격운신쌍호장으로 대응해 주고 PPP 등 빠른 상단에 주력한다면 하단기 수하봉추로 맥을 끊어줄 수 있다. 거기에 최강급의 반격기까지 소유하고 있으니 방어력에 있어도 전혀 부족함이 없다. 일단 가드에 치중하는 상황이 되었다하더라도 레버는 계속→→→…를 입력해주며 언제라도 약보가 튀어나갈 준비를 해주자.

징진! G→→…

별사!

잡기 중 주력으로 쓰이게 될 것은 사자포월(↘P+G), 대전붕추(←→P+G), 그리고 순신번과(→←P+G) 정도가 될 것이다(물론 상황에 따라, 패턴의 다양화를 위해 다른 잡기도 충분한 이용가치가 있다). 이 중 가장 주목해야 할 것은 순신번과로 11프레임의 딜레이를 확보하게 된다. 역시 철산고(11프레임)가 주 후속타가 되는데 밀착 히트이기 때문에 65~70이라는 상당한 대미지를 보여준다(장하포가 매우 높은 확률로 확정이다). 순신번과 역시 가드 해체기이니만큼 경직을 회복하는 것이 가능하다. 경직회복 입력시간이 매우 짧아 순신번과에 당한 것을 눈으로 확인한 후 회복해 봤자 경직을 줄이는 것이 절대 불가능하다. '순신번과에 당할 것이다!'라고 직감하자마자 회복해 주어야만 효과가 있다.

회복에 성공하면 잡기 모션이 약간 바뀌는데 수많은 대전경험을 쌓은 후에야 모션의 차이를 육안으로 확인할 수 있을 것이다. 회복에 성공하면 우선권이 11프레임에서 10프레임으로 줄어드는데 단지 1프레임일 뿐이지만 철산고 가드 여부를 결정하게 되므로 그 차이는 천양지차라 하겠다. 아키라 입장에서는, 순신번과의 회복에 능한 상대와 대전할 때, 철산고보다는 발생시간이 10프레임인 이문정주나 약보정주로 연계하는 것이 좋다. 순신번과 후 상대는 앉은 상태가 되므로 이문을 사용할 경우 비틀거림을 유도하게 돼 다시 우선권을 잡을 수 있다. 순신번과 후 개과(→P+G)로 이어주는 것도 상당히 큰 효과를 발휘한다.

철산고를 먹을 수 있을 것인가?

그런데 이건 뭐냐?

이상에서 살펴보았듯 이문, 약보를 주축으로 하여 마보, 맹호, 철산고의 적절한 보조사용과 개과, 잡기로 상대의 가드를 무력화시키는 전략이 대전스타일의 메인이 된다. 봉격운신쌍호장, 수라패왕고화산 등 고난이도 기술의 능숙한 구사는 아키라 사용의 '기본'이 된다는 사실을 명심하고 끝없이 수련, 또 수련하자.

DREAMCAST

연속기

평지 콤보

약보정주(→→P) ▶ 마보충고(⬇→P+K) ▶ 약보정주

조건: 카운터

약보정주(→→P)▶수라패왕고와산(↘K+G→P←→P+K)

조건: 카운터

마보충고(⬇→P+K)▶수라패왕고와산

조건: 없음

격보변과(↓P+G)▶우단각(→→K)▶수라패왕고와산

조건: 근거리, 정위치

격보변과(↓P+G)▶양포(↘↘P)▶봉추(⬇P)▶백호쌍장타(⬇←→P)

조건: 정위치

격보변과(↓P+G)▶양포(↘↘P)▶수라패왕고와산

조건: 경량급 이하

개과(→P+G)▶우단각(→→K)▶수라패왕고와산

조건: 없음

개과(→P+G)▶우단각(→→K)▶우단각(→→K)▶수라패왕고와산

조건: 초 경량급

약보정주(→→P)▶충추(P)▶도산봉추(←→P+K)

조건: 근거리 카운터, 역위치, 초 경량급

개과(→P+G)▶우단각(→→K)▶대시 철산고(←→P+K)

조건: 경량급 이하(아키라 잭키 제외)

개과(→P+G)▶우단각(→→K)▶충추(P)▶도산봉추(←→P+K)

조건: 정위치, 제프리 제외

개과(→P+G)▶우단각(→→K)▶양포(↘↘P)▶양포(↘↘P)

조건: 초 경량급, 역위치

개과(→P+G)▶우단각(→→K)▶충추(P)▶충추▶양포(↘↘P)

조건: 역위치

개과(→P+G)▶마보충고(⬇→P+K)▶수라패왕고와산

조건: 근거리

순보변과(←↓P+G)▶약보정주(→→P)▶봉추(⬇P)▶약보정주

조건: 없음

순보변과▶마보정주▶우단각▶수라패왕고와산

조건: 30우단각 이용, 중량급 제외

순보변과▶마보정주▶우단각▶도산봉추

조건: 30우단각 이용, 경량급(리온 이하)

순보변과▶마보정주▶우단각▶양포▶약보정주

조건: 30우단각 이용, 초경량급

순신변과(→←P+G)▶약보정주(→→P)▶우단각(→→K)▶장하포(적 다운시 ↘P)

조건: 없음

순신변과(→←P+G)▶약보정주(→→P)▶마보정주(⬇→P+K)▶약보정주

조건: 초 경량급

순보변과▶독보정술▶우단각▶수라패왕고와산

조건: 30우단각 이용, 경량급

고저차 콤보

순보변과(←↓P+G)▶약보정주(→→P)▶수라패왕고와산

조건: 저▶고

DREAMCAST

마보충고(↓→P+K)▶PK캔슬▶수라패왕고화산

조건: 경량급 이하, 고▶저

개과(→P+G)▶우단각(→→K)▶양포(↘↘P)▶PK캔슬▶수라패왕고화산

조건: 초 경량급, 역위치, 고▶저

진보리과(↙P+G)▶약보정주(→→→P)▶환추퇴(PK)▶용창식(↘K+G)

조건: 경량급 이하, 저▶고

진보리과(↙P+G)▶약보정주(→→→P)▶우단각(→→K)▶우단각▶역전퇴(↓K)

조건: 경량급 이하, 저▶고

요자천림(←↘P+K)▶약보정주(→→→P)▶우단각(→→K)▶도산붕추(←→P+K)

조건: 경량급 이하(아키라 잭키 제외), 저▶고

개과(→P+G)▶우단각(→→K)▶환추퇴(PK)▶벽▶도산붕추(←→P+K)

조건: 정위치, 벽 정면

요자천림(←↘P+K)▶벽▶철산고(←→→P+K)

조건: 벽 배후

개과(→P+G)▶우단각(→→K)▶양포(↘↘P)▶약보정주(→→→P)▶벽▶철산고(←→→P+K)

조건: 경량급 이하, 벽 정면

순보번과▶약보정주(→→→P)▶우단각▶도산붕추

조건: 고저차(고▶저)

마보충고▶마보충고▶도산붕추

조건: 정위치, 고저차(저▶고)

대 아라시 전용 콤보

요자천림▶약보정주(→→→P)▶역전퇴(↓K)▶수라패왕고화산

조건: 배후 히트, 평지

진보리과(↙P+G)▶약보정주(→→→P)▶양포(↘↘P)▶수라패왕고화산

조건: 배후 히트, 카운터, 평지

개과(→P+G)▶우단각(→→K)▶상보충장(←→P)▶철산고(←→→P+K)

조건: 역위치

개과(→P+G)▶우단각(→→K)▶충추(P)▶도산붕추(←→P+K)

조건: 정위치, 평지

개과(→P+G)▶우단각(→→K)▶연환퇴(→→KK)

조건: 역위치

진보리과(↙P+G)▶약보정주(→→→P)▶이문정주(→→P)▶역전퇴(↓K)▶철산고(←→→P+K)

조건: 배후 히트, 카운터, 평지

진보리과(↙P+G)▶약보정주(→→→P)▶격보번과(↓P+G)▶격보번과▶독보정슬(K+G 후 G를 뗀다)

조건: 배후 히트, 카운터, 평지

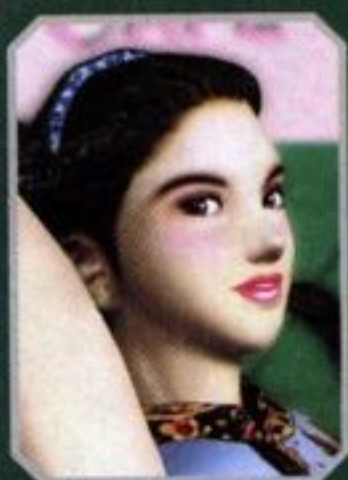
벽 콤보

순신번과(→←P+G)▶약보정주(→→→P)▶벽▶도산붕추(←→P+K)

조건: 벽 정면

대 초경량급 전용 콤보

순신번과(→←P+G)▶약보정주▶충추▶약보정주(→→→P)▶역전퇴

조건: 평지

파이 챈(Pai Chan)

'크레이지 차이나 걸'이라는 닉네임이 딱 어울리는 캐릭터로 경량급다운 빠른 기술들을 다수 가지고 있다. 공격적 성향이 어울리는 캐릭터로 상대의 공격을 가드한 후 반격을 하는 것보다는 딜레이가 거의 없는 빠른 기술들로 쉴 새 없이 상대를 몰아 붙이자 '가랑비에 옷 젖는다'라는 말처럼 어느덧 상대는 K.O 되어 있을 것이다.

기술 설명

충권(P)

발생 8 프레임을 자랑하는 최강의 견제 기술. 가드를 당해도 1 프레임의 딜레이만을 가지게 된다. 일단 상대가 가드한 후에는 이후의 공격의 우선권을 파이가 잡을 수 있다.

연환전신소각(PPP↓K)

뇌격장(PPP) 후 하단 공격이 나간다. 파이의 펀치 계열 공격의 발생이 대부분 빠르고 모두 연속 히트하기 때문에 근거리에서 연환 배전각(PPP↖K)과 조합해서 사용하면 상대가 가드하기 상당히 까다롭다. 그러나 가드를 당했을 때는 측면 하단 잡기를 당할 정도로 딜레이가 크므로 주의하자.

하!

상

중

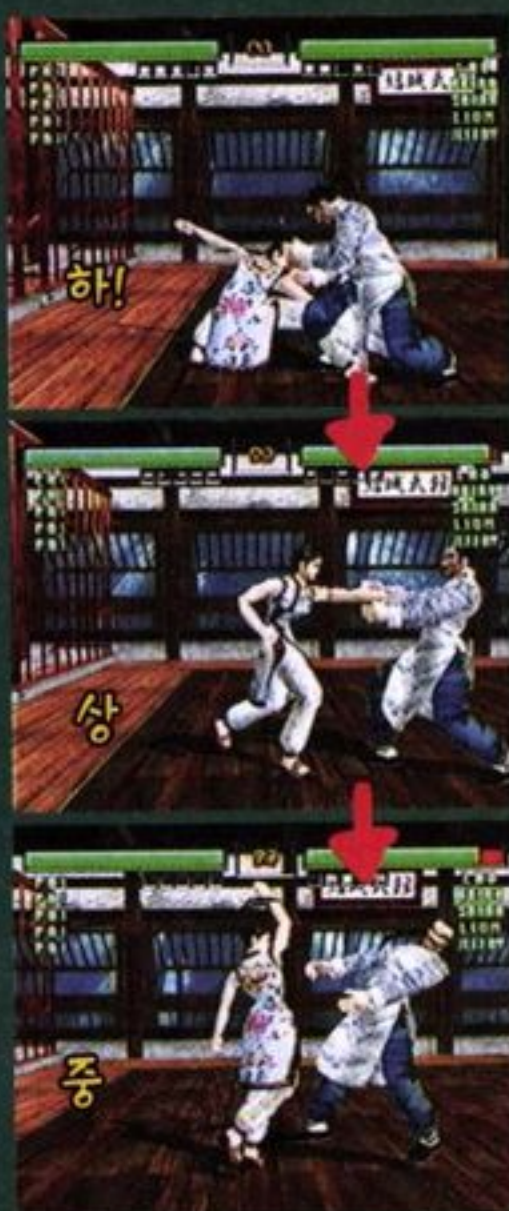
비연탄퇴(→→PK)

특중, 상으로 이어지는 공격으로 보통 공중 콤보로 사용한다. 처음 천충권(→→P)의 타격 판정이 매우 낮아서 거의 땅에 닿은 상대도 처올린다.

고축퇴(K)

상단 판정의 킥 공격으로 히트시 상대가 높이 뜨게 된다. 또 공중 콤보의 중간에 넣어도 훌륭하다. 근거리 접전시 사용할 때는 상, 중으로 이어지는 호연선각(KK)과 조합해서 사용하자.

창하연추장(↘PP→P)

하, 상, 중으로 이어지는 펀치 계열 공격으로 첫 공격이 하단으로 시작하므로 상당히 가드하기 까다롭다. 그리고 마지막의 중단 공격을 맞으면 상대는 상당히 높이 뜨므로 여러가지 안정적인 연속기가 들어간다(연속기 편 참조).

공렬천봉(⬇→P+G)

앉아 대시가 익숙하지 않은 초보들은 사용하기가 다소 까다롭지만 파이 유저라면 결국 익숙해져야 할 주력 잡기. 기본 60의 대미지에 뇌음장타(적 다운시↘P)가 확정으로 들어간다. 잡기 확정 타이밍에 앉아 대시로 파고든 후 상대의 회피 실패 동작을 흘린 후 잡거나 퇴등리선각(앉았다 일어서며K)의 이지선다를 사용하면 효과를 극대화 할 수 있다.

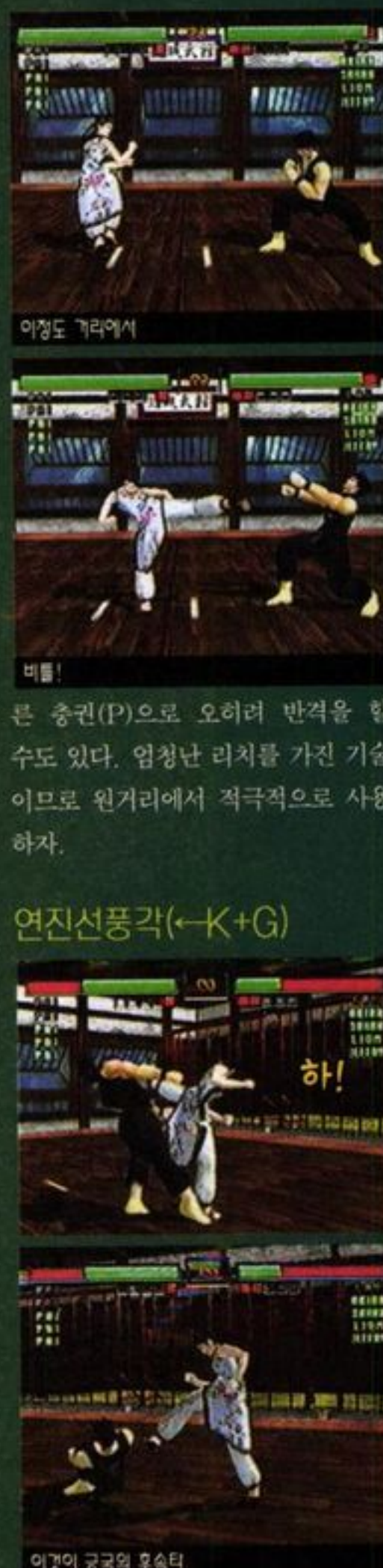
퇴등리선각(앉았다 일어서며K)

앉았다가

그래도 아버지의 면상을!

중단 판정의 킥 공격으로 긴 리치와 카운터 히트시 연축고뇌격(적 다운시↓↑P)이 거의 확정으로 들어간다. 제대로 맞으면 50 이상의 강한 대미지로 상대에게 좌절감을 맛보여 줄 수 있다. 보통 적의 기상 공격을 아슬아슬하게 흘리고 사용하거나 잡기 확정 타이밍에 앉아 대시로 들어가서 공렬천봉(⬇→P+G)과 조합해서 사용하자.

선중퇴(↘K)

최강의 성능을 가진 중단 킥으로 상대가 앉아서 맞았다면 잡기와 타격기의 이지선다로 상대를 괴롭힐 수 있다. 또 가드를 당해도 5 프레임의 딜레이만을 가지므로 발생이 빠른 충권(P)으로 오히려 반격을 할 수도 있다. 엄청난 리치를 가진 기술이므로 원거리에서 적극적으로 사용하자.

이정도 거리에서

비틀!

연진선풍각(←K+G)

하!

이것이 궁극의 후속타

상단 판정의 회전킥으로 카운터 히트시 연축고뇌격(적 다운시↓↑P)을 사용하면 회피하기가 상당히 까다롭다. 또한 근거리 히트시 선재퇴(↓K)가 바운드 콤보로 들어간다.

번신소각(↗K+G)

파이의 주력 하단기로 연선축(↓K+G)에 비해 대미지는 작지만 발생이 훨씬 빠르기 때문에 실전에서 더 많이 쓰인다. 히트시 뇌음장타(적 다운시↘P)가 확정으로 들어간다.

비연단각(↗K)

중단 판정의 타격기로 대전시 타격기로도 많이 쓰이지만 실제로는 적의 배후를 잡을 때 더욱 많이 쓰인다. 이후 하이퍼 테크닉에서 더 설명할 것이지만 간단히 설명하면 적 다운시 대시로 적에게 붙은 후 비연단각으로 넘어가면 상대는 기상 공격을 엉뚱한 방향으로 하게 된다. 이때 회피 캔슬로 뒤돈 후 배후에 공격을 할 수 있는 것이다. 또 타격기로의 용도로는 비연열각(↗KK)을 주로 사용한다. 하지만 가드 당했을 때 딜레이가 엄청나므로 주의하자.

천지두락(→←P+G)

단숨에

링아웃!

링 끝이 등뒤에 있을 때 사용하면 적을 손쉽게 링 아웃 시킬 수 있다. 대미지는 55로 크지는 않지만 회피를 당해도 근거리 타격기 우선의 동등한 상황이므로 파이에게는 전혀 부담이 없다(워낙 빠르니).

비연번과(↘P+G)

적의 등뒤로 넘어가는 잡기로 성공 후 파이가 10 프레임 먼저 움직일 수 있다. 여기서 다양한 공격 전술이 있는데 자세한 것은 대전 가이드를 참조하자.

체연괘탑(←↓P+G)

커맨드가 상당히 까다롭지만 가드 해체 잡기 중 기본 대미지가 가장 크다. 일단 후속 공격을 실패하더라도 30의 대미지가 보장된다는 장점이 있고 링을 등지고 있을 때 성공하면 상대를 링 아웃 시킬 수 있다. 기술 발동 후 적어도 파이가 11 프레임 먼저 움직일 수 있다. 자세한 심리전은 대전 가이드 참조.

연풍윤상 (적이 앉아 있을 때→P+K+G)

파이의 유일한 하단 잡기. 기술 성공 후 파이가 14 프레임 먼저 움직일 수 있다. 그러나 적은 앉은 상태이기 때문에 상단 공격은 후속타로 넣기 힘들다는 단점이 있다. 자세한 후속 공격은 대전 가이드를 참조하자.

번신나신안축 (적 나선안장 시 P+G)

어딜

놔라 이 X야!

버파 3 유일의 역 반격기로 파이 VS 파이 대전시에만 가능하다. 실전에서 성공시킬 가능성은 그야말로 하늘의 별따기 정도(?) 사용 방법은 파이의 상단킥 계열 공격을 파이가 나선안장(←P+K)로 반격했을 때 반격 당하는 쪽에서 P+G를 누르면 된다. 공격할 때 상단킥 관련이라면 커맨드 입력 후 P+G를 중복 입력하는 방법도 생각할 수 있지만 전혀 실용적이지 못하다. 하지만 성공했을 때 상대의 정신적 대미지는 엄청나다(버파가 싫어질지도).

운수(→P+K)

상대의 펀치 공격을 흘리는 기술로 양손을 다 사용하는 타격기를 제외한 모든 펀치 공격을 흘릴 수 있다. 흘린 후 근거리라면 잡기가 확정으로 들어간다. 그러나 운수 실패 동작 중 잡기에 당한다는 단점이 있다.

대전 가이드

파이의 기술들은 대부분 빠른 발생 시간을 가지고 있고 가드 당했을 때의 딜레이도 상당히 적은 편이다. 만약 기량 차이가 현저하다면 가드 버튼을 누를 필요도 없이 쉴 새 없는 공격으로 상대를 괴롭히다 K.O 시킬 수 있다. 파이의 주력 공격 수단은 대부분 앞의 기술 설명에 나온 기술들로 이루어져 있다.

일단 파이로 공격의 물꼬를 여는 것은 충권(P), 선중퇴(↘K), 소충권(↓P)의 세가지로 이루어져 있다. 선중퇴는 가장 큰 장점인 긴 리치와 히트 후의 딜레이가 짧다는 장점 때문에 자주 쓸 수 밖에 없는 기술이다. 원거리에서 선중퇴로 공격을 한 후 상대가 앉아서 맞은 후 비틀거린다면 대시 후 잡기와 타격기의 이지선다를 사용하면 된다. 이 때 보통 앉아 대시 후 공렬천봉(⬇→P+G)과 퇴등리선각(앉았다 일어서며K), 또는 비연열각(↗KK)을 사용하면 되고 카운터 히트시에는 상대의 뜬 높이를 보고 공중 콤보의 여부를 결정하자. 노멀 히트 또는 가드시에는 파이가 약간 늦게 움직이지만 충권 같은 빠른 발생 시간을 가진 기술로 충분히 상대를 견제할 수 있다. 결국 선중퇴로 비틀거림을 유발하는 것이 이후의 대전을 이끌어 가는데 가장 큰 역할을 하는 것이다.

잡기의 경우는 공렬천봉(⬇→P+G), 천지두락(→←P+G), 비연번과(↘P+G), 체연괘탑(←↓P+G), 연풍윤상(적이 앉아 있을 때→P+K+G)의 5가지가 주력 기술이다. 공렬천봉은 커맨드가 ⬇→P+G로 되어있지만 실제로는 앉은 상태에서 →P+G를 입력하면 되므로 앉아 대시 후 사용하기에 알맞다.

비연번과(↘P+G) 후의 심리전

비연번과 후 파이는 10 프레임 먼저 움직일 수 있다. 이 때 상대는 배후를 잡힌 상태이므로 실제로 파이가 유리한 프레임은 13 프레임 이상이 된다. 이 때 파이의 공격 수단은 창하연추장(↘PP→P), 비연열각(↗KK), 잡기 등으로 압축된다. 창하연추장의 경우는 상대가 반격을 시도할 때 사용하면 대부분 히트하고 이후 다양한 연속기를 넣을 수 있다. 보통 카운터 히트시에 대부분의 캐릭터에게 연환전신소각(PPP↓K)가 들어가고 노멀 히트시에는 비연탄퇴(→→PK)가 들어간다. 또 비연열각의 경우는 상대가 반격을 시도하거나 측면으로 회피한다면 무조건 맞게 된다.

이 때 상대가 비연열각을 안 맞는 방법은 앉은 상태로 비연열각의 1격을 맞는 것이다. 이렇게 되면 비연열각의 2격을 흘린 상대에게 반격을 당하게 된다. 그러나 이 상황에서 비연열각을 사용하지 않고 비연단각(↗K)을 사용하면 상대는 앉은 상태에서 배후를 보인 자세를 그대로 유지하게 된다. 그러면 다시 비연단각을 반복 사용해서 상대가 일어나거나 회피를 할 때까지 계속 비연단각만으로 괴롭히면 된다. 보통 배후에서 비연

단각을 3번정도 맞으면 상대의 인내심은 한계에 도달한다. 그리고 잡기의 경우는 상대가 앞으로 대시하거나 회피를 시도할 경우를 노리는 것으로 전자의 경우 배후 잡기를, 후자의 경우 정면 잡기를 성공할 수 있다.

체연괘탑(←↓P+G) 후의 심리전

체연괘탑은 기술 발동 후 파이가 11~36 프레임까지 먼저 움직일 수 있다. 상대가 경직을 푼다면 이론적으로 11 프레임까지 경직을 단축할 수 있지만 실제로는 신의 손이 아닌 이상 아무리 빨리 경직을 풀어도 13 프레임 정도까지 밖에 단축이 안된다.

체연괘탑 후 파이의 공격 수단은 비연열각(↗KK), 고축퇴(K) 후의 연속기, 잡기로 압축된다. 비연열각은 가장 안정된 공격 수단으로 이론적으론 경직을 푼 후 막을 수 있지만 실제로는 100% 히트한다. 총 대미지도 60 이상으로 그다지 나쁘지 않다. 고축퇴 후의 연속기는 처음 고축퇴를 맞추는 것에서 약간 상대적인 요소들이 있다. 체연괘탑 후 상대는 상단 공격을 맞지 않는 상태로 쓰러진 후 서서히 일어난다. 이 때 상대가 경직을 푸는 속도에 따라 일어나는 속도도 빨라지므로 만약 상대가 전혀 경직을 풀지 않는다면 약간 앞으로 대시한 후 고축퇴를, 경직을 빨리 푼다면 제자리에서 선입력 고축퇴를 사용해야 한다. 경직 푸는 속도는 눈으로 확인하기가 상당히 까다롭기 때문에 경험치를 통한 감을 이용하는 수 밖에 없다. 일단 고축퇴 히트 후에 경량급 이하는 연환전신소각(PPP↓K)을 중량급은 비연탄퇴(→→PK)가 연속기로 들어간다. 그리고 잡기는 보통 체연괘탑 후 앉아 대시로 적 근처로 파고든 후 상대가 어느 정도 경직을 풀면 다시 잡기를 입력하거나 퇴등리선각(앉았다 일어나며K)으로 공격하는 방법으로 이 때 잡기로 다시 체연괘탑을 사용한 후 또다시 앉아 대시로 파고들어서 상대에게 체연괘탑 지옥을 맛보여 줄 수 있다.

연풍운상(적 앉아 있을 때 →P+K+G) 후의 심리전

연풍운상 성공 후 파이는 14 프레임 먼저 움직일 수 있다. 이 때 상대에게 거는 심리전은 비연번과(↘P+G) 후의 심리전과 상당히 흡사하다. 단지 차이점은 연풍운상 후 상대가 이미 앉아 있는 상태이기 때문에 상단 공격은 맞지 않는다는 것이다. 파이에게는 하단 잡기가 하나밖에 없기 때문에 하단 잡기 확정 타이밍에 회피를 당할 확률이 높다. 이 때 한 단계 더 높은 심리전으로 상대의 잡기 회피 실패 동작을 노리는 것이 있다.

어떤 캐릭터든 →P+K+G를 입력하면 상단 펀치 자세가 나가게 된다. 즉 파이로 하단 잡기 확정 타이밍에 상대의 상단 펀치 반격기인 연선파류(적 상단 P에←P+K)를 사용하면 상대의 회피 실패 동작을 반격기로 처리할 수 있는 것이다. 또 다른 방법으로 앉아 대시로 상대의 상단 펀치를 흘린 후 공렬천붕(↓→P+G) 같은 잡기를 하는 것도 좋은 방법이다.

연속기

평지 콤보

연청호쌍파(↓→P)▶연환전신소각(PPP↓K)
조건: 카운터

고축퇴(K)▶고축퇴(K)▶비연탄퇴(→→PK)
조건: 역위치, 경량급 이하

고축퇴▶연환전신소각(PPP↓K)
조건: 역위치

선중퇴(↘K)▶연자쌍장(→→P)▶연축 고뇌격(적 다운시↓↑P)
조건: 카운터

선중퇴(↘K)▶연환전신소각(PPP↓K)
조건: 카운터

선중퇴(↘K)▶고축퇴(K)▶비연탄퇴(→→PK)
조건: 카운터, 역위치, 경량급 이하

창하연추장(↘PP→P)▶고축퇴(K)▶연진선풍각(←K+G)
조건: 카운터, 역위치

창하연추장(↘PP→P)▶연환전신소각(PPP↓K)
조건: 역위치

퇴등리선각(앉았다 일어나며K)▶연환전신소각(PPP↓K)
조건: 초 경량급 근거리 카운터

체연괘탑(←↓P+G)▶비연열각(↗KK)
조건: 없음

체연괘탑(←↓P+G)▶고축퇴(K)▶연환전신소각(PPP↓K)
조건: 없음

체연괘탑(←↓P+G)▶연진선풍각(←K+G)▶중천퇴(↓K)
조건: 없음

고저차 콤보

창하연추장(↘PP→P)▶비연단각(↗K)▶오연선각(KK)
조건: 카운터, 경량급 이하, 정위치, 고▶저

창하연추장(↘PP→P)▶연자쌍장(→→P)▶비연단각(↗K)▶비연탄퇴(→→PK)
조건: 카운터, 초 경량급, 고▶저

창하연추장(↘PP→P)▶고축퇴(K)▶연장(PP)▶연환전신소각(PPP↓K)
조건: 카운터, 역위치, 초 경량급, 고▶저

창하연추장(↘PP→P)▶연자쌍장(→→P)▶연자쌍장▶연환전신소각(PPP↓K)
조건: 카운터, 초 경량급, 고▶저

고축퇴(K)▶연장(PP)▶연환전신소각(PPP↓K)
조건: 카운터, 경량급 이하, 고▶저

선중퇴(↘K)▶고축퇴(K)▶연자쌍장(→→P)▶연환전신소각(PPP↓K)
조건: 카운터, 역위치, 초 경량급 한정, 고▶저

대 초경량급 전용 콤보

선중퇴(↘K)▶비연단각(↗K)▶비연단각▶비연단각
조건: 카운터

벽 콤보

비연번과(↘P+G)▶비연탄퇴(→→PK)▶벽▶선충권(↓P)▶비연탄퇴(→→PK)
조건: 벽 배후

대 아라시 전용 콤보

오연선각(KK)▶비연탄퇴(→→PK)
조건: 없음

비연번과(↘P+G)▶오연선각(KK)▶비연단각(↗K)▶비연열각(↗KK)
조건: 카운터, 배후 히트

비연번과(↘P+G)▶오연선각(KK)▶연자쌍장(→→P)▶비연탄퇴(→→PK)
조건: 카운터, 배후 히트

비자퇴(소점프 상승중 K)▶연자쌍장(→→P)▶비연단각(↗K)▶배전각(↖K)
조건: 카운터, 역위치

라우 챈(Lau Chan)

맛의 달인, 아니 세계 최강의 요리사인 라우는 다양한 공중 콤보와 중년의 멋이 느껴지는 노련함으로 많은 인기를 끌고 있는 캐릭터이다. 라우는 플레이어의 성격에 따라 현란한 움직임으로 상대를 제압하는 캐릭터로, 한번의 연속기로 승부 하는 캐릭터로도 변할 수 있다. 다른 어린것들이(순 제외) 까분다면 조용히 속삭여주자. '뜨면 죽는다'

기술 설명

주격(→P)

카게, 재키의 엘보 다음으로 훌륭한 성능을 가진 엘보 타격기로 11 프레임의 빠른 발생 시간을 가지고 있다. 상대가 앉아서 맞았을 때 비틀거리게 되는데, 이 때 상대는 2~9 프레임의 딜레이를 가지게 된다. 이 때 잡기와 타격기의 이지선다를 걸면 된다.

퇴등리선각 (앉았다 일어서며K)

파이의 기술과 동일한 기술로 라우의 것이 근거리에서의 대미지가 더 크고 리치도 더 길다. 상대의 기상 공격을 흘리고 사용하면 좋고 근거리가 아니라면 가드 당해도 큰 부담이 없다. 원거리에서 앉은 상태로 상대의 움직임을 보다가 상대가 거리를 좁히는 순간 사용하자.

사하장(↘P)

특수 중단 판정을 가진 라우의 주력 타격기로 상대가 앉아서 가드 했다면 연환장(↘PPP)을 모두 맞게 된다. 공중 콤보로 연장전신소각(↘PPP↓K)가 안정적으로 들어가는 경우가 많으므로 확실한 입력 방법을 익혀놓자.

선풍아(K+G)

270° 회전하는 킥 공격으로 히트 후 초경량급에게는 바운드 콤보로 비연연장 전신소각(←←P↓PPP↓K)이 평지에서 확정적으로 들어간다. 경량급 이상은 선풍아의 회전 방향과 반대 방향으로 회피하던 중 선풍아를 맞았을 때만 비연전신장 연속기가 들어간다. 중단 기상 공격을 가드 한 후, 또는 잡기 확정의 타이밍에 상대의 잡기 회피 실패 동작을 예측하고 사용하면 된다.

사상장(↘P)

상단 펀치를 흘리고

사상장으로 공격

특수 중단 판정을 가진 라우의 대표적인 띄우기 기술로 제대로 사용하기 위해서는 앉아 대시를 익숙하게 사용 할 수 있어야 한다. 상대가 앉아서 사상장을 가드했다면 이어지는 뇌격장(PPP)을 모두 맞게 된다. 또 카운터 히트시 상당히 높이 뜨므로 갖가지 공중 콤보를 넣을 수 있다. 보통 ↘↘P로 입력해서 앉아 대시와 중복 커맨드로 사용한다.

천각연환호장 (↘K→P←→P)

중, 상, 상으로 이어지는 타격기로 마지막에 이어지는 호창장(←→P)을 가드 당했을 때 딜레이가 4 프레임이므로 부담이 없다. 카운터 히트시에는 상대는 다운이 되고 지소퇴(→↓K) 등이 연속기로 들어간다. 그러나 상대가 선중퇴(↘K) 가드 후 앉아서 나머지를 흘리면 상당히 곤란하게 되므로 상황을 보고 천각충장(↘K→P)에서 입력을 끝낼 것인가를 결정하자.

순보충장(↘↘P)

이정도 거리에서도

무리없이 히트한다

중단 판정의 펀치 공격으로 카운터 히트시 상대는 뜨게 된다. 근거리에서 사상장(↘P), 사하장(↘P)을 사용한다면 원거리에서는 순보충장을 사용해야 한다. 순보충장이 히트하면 이후 이어지는 뇌격장(PPP)도 연속 히트한다.

지소퇴(→↓K)

라우의 주력 하단 기술로 히트시 상대는 무조건 다운이 되고 다운 공격인 답습격(적 다운시↘K)이 높은 확률로 들어간다. 또 상, 중단 회피 성능이 있어서 근거리 접전에서 적극적으로 사용하도록 하자. 그러나 가드 당하면 발생 23 프레임 이하의 중단 타격기에 무조건 맞게 되므로 주의하자.

호룡전신각 (←↙↓↘→K+G)

270° 회전하는 킥 공격으로 호쾌한 타격음과 함께 50 이상의 대미지가 보장된다. 상단 판정이고 가드 당했

을 때 딜레이가 엄청나지만 발생 시간이 빠르기 때문에 상대의 측면 회피를 예측하고 사용하기에 알맞다.

연환호연장(↘P↘P+K)

특중, 중으로 이어지는 타격기로 첫 번째 공격인 사상장(↘P)이 카운터 히트였다면 이어지는 쌍호열파(↘P+K)까지 더해져서 상대는 라우의 키보다 더 높이 뜨게 된다. 물론 엄청난 공중 콤보들이 들어가는 것은 설명할 필요도 없다.

연선전신소각(↓KK↓KK+G)

하

하

하

하

가드 당하면 측면 하단 잡기가!

하단을 4 번 연달아 공격하는 기술로 주로 상대방의 에너지가 얼마 남지 않은 상황에서 마무리를 할 때 사용한다. 기술간에 자의적으로 딜레이를 줄 수 있는 시간이 길고 중간에 기술을 멈추고 중단 공격으로 전환하기에도 용이하다. 그러나 2 번째 이 후의 공격부터는 가드 당했을 때 기술을 중단하면 측면 하단 잡기를 당할 정도로 딜레이가 크므로 주의하자.

배선연장(P←P)

카운터 히트시 뜬다

충추(P) 후 뒤로 돌면서 중단 펀치를 한다. 중단 펀치를 카운터로 맞으면 뜨게 되므로 배후 연계기로 연속기를 넣을 수 있다. 이 기술은 P 연계 기술로 사상장(↘P), 순보충장(↘↘P) 후 모두 사용할 수 있다. 뒤로 돈 후의 심리전은 대전 가이드를 참조하자.

등공사장(소점프 상승 중P)

히트시 연속기가 들어가는 다운 포즈

소점프 하면서 발동하는 중단 판정의 기술로 상대의 하단 기술을 피한 후 사용하기에 알맞다. 히트시 상대는 다리가 들리는 상태로 다운이 되고 바운드 콤보로 비연전신 사하장(←←P↓P) 연계기가 들어간다. 상대의 하단 기상 공격을 흘린 후 연속기로 적어도 80 이상의 대미지를 줄 수 있다. 상대가 서서 맞았을 때는 카운터 히트 이외에는 비연전신 사하장 연속기가 들어가지 않는다.

비연전신장(←←P)

특수 중단이나

하단이나

특수 중단 판정의 띄우기 기술로 히트시 상대는 무조건 뜨게 된다. 또 타격 판정이 상당히 낮기 때문에 바운드 콤보로 사용하기에도 알맞다. 비연전신장 후 이어지는 기술로는 비연전신 사하장(←←P↓P), 비연선풍각(←←PK+G)이 있다. 특히 비연전신장 배후 사하장은 P 연계 기술로 이후 뇌격장에 이어지는 기술이 모두 나간다.

대지도습(↘↘P+G)

라우의 주력 잡기 중 하나로 대미지는 65. 커맨드의 특성상 앉아 대시 잡기를 할 수 있다는 장점이 있다. a 버전에서는 회피 당했을 때 중량급에게 무조건 정면 잡기를 당했으나 tb에서는 근거리 타격기 우선의 동등한 상황으로 바뀌었다.

유차선전(←P+G)

라우가 링을 등지고 있을 때 사용하면 상대를 단숨에 링 아웃 시킬 수 있는 잡기. 대미지는 50으로 크지 않지만 회피 당해도 큰 부담이 없다는 장점이 있다.

전신파인장(←→P+G)

라우의 잡기 중 실질적으로 최고의 대미지를 가진 잡기. 기본 대미지는 60으로 대지도습(↘↘P+G)보다 떨어지지만 다운 공격인 답습격(적 다운시↘K)이 확정으로 들어간다. 고로 총 대미지는 70 이상. 또 회피를 당해도 큰 부담이 없다.

유수괘탑(←↓P+G)

라우의 가드 해체 잡기로 파이의 동일 커맨드 잡기인 체연괘탑보다는 성능이 떨어진다. 성공시 상대의 딜레이는 9~34로 그나마 가장 쓸만한 확정 콤보는 호창장(←→P)▶선재퇴(↓K)▶답격습(적 다운시↘K) 정도.

대전 가이드

라우는 상, 중, 하, 잡기의 4 박자가 절묘하게 조화를 이루는 캐릭터이다. 어느 하나 떨어지는 것도 없고 플레이하는 사람에게 기술 습득과 연속기 개발의 즐거움도 준다. 수련의 깊이가 깊으면 깊을수록 중년의 노련함이 짙어지는 라우의 대전 전략을 알아보자.

라우의 주력 타격 기술은 사상장(↘P), 사하장(↘P), 순보충장(↘↘P) 후 이어지는 기술들과 붕황창장(→P←→P), 천각연환호장(↘K→P←→P), 퇴등리선각(앉았다 일어서며K), 지소퇴(→↓K) 등이다.

사상장(↘P), 사하장(↘P), 순보충장(↘↘P)

이 세가지 기술은 그 자체만으로는 그다지 좋지 않다. 이어지는 P계열의 연계기를 제대로 사용할 때 제 성능을 발휘할 수 있는 것이다. 세가지 기술의 공통점은 이 기술들에 상

대가 앉아서 가드하거나 히트했을 때 이후 이어지는 P연계기를 끝까지 다 맞게 된다는 것이다. 그러나 상대가 처음 공격을 서서 가드한 후 나머지 P연계기를 앉아서 흘리거나 하단 공격을 한다면 상당히 곤란하게 된다. 이러한 상황이라면 펀치를 한번까지만 하고(ex. 사상충추↘PP) 가드로 캔슬한 후 중단 공격으로 전환하거나 상대의 하단 공격을 등공사장(소점프 중 P)으로 반격 하는 방법 등이 있다.

위의 세가지 기술 중 가장 많이 쓰이는 기술은 바로 사상장이다. 이 기술은 앉은 상태에서만 나가므로 능숙하게 사용하기 위해서는 필히 앉아 대시를 마스터해야 한다. 즉 앉아 대시로 강제 앉히기를 유발해서 사상장이 나가는 시간을 단축하는 것이다. 여기서 초보들의 가장 많은 실수는 ↘↘P의 커맨드 입력시 순보충장이 나가는 것이다. 앉아 대시 사상장을 사용할 때는 ↘↓↘P의 커맨드로 사용해야 그러한 실수를 예방할 수 있다. 사상장은 앉은 상태에서 나간다는 장점으로 상대의 상단 공격을 무시하고 공격할 수 있다. 즉 상대의 바로 앞까지 앉아 대시로 깊이 파고든 후 상대가 공격을 할 타이밍에 맞추어서 사상장 연타를 한다면 상대가 카운터 히트로 뜰 확률이 커지는 것이다.

봉황창장(→P←→P), 천각연환호장(↘K→P←→P)

이 두가지 기술은 마지막에 나오는 호창장(←→P)이 가드 당해도 그다지 큰 딜레이가 없다는 것이 장점이다. 특히 봉황창장의 경우는 히트시 1 프레임의 우선권을 라우가 가지게 된다. 이 때 다시 봉황창장을 한다면 상대는 10 프레임 이하의 기술을 사용해야 반격이 가능하므로 측면으로 회피를 하거나 가드를 하고 있는 경우가 많다(물론 상대가 앉는다면 다시 봉황창장을 하자). 이 때를 노려 대지도습(↘↘P+G) 같은 강력한 잡기를 하거나 호룡전신각(←↙↓↘→K+G)을 맞출 수도 있다. 또 천각연환호장의 경우는 처음 중단킥을 맞고 비틀거리는 상대가 되어도 앉아서 마지막의 호창장을 가드할 수 있다. 그러므로 주로 천각충장(↘K→P) 정도에서 기술을 중단하는 경우가 많다. 그렇다면 호창장을 사용할 타이밍은 언제일까? 바로 상대가 중단킥 후 충장을 앉아서 흘렸을 때이다. 이 때 상대가 충장이 지나가는 것을 보고 공격을 시도할 때 딜레이를 주어서 호창장을 입력하면 상대의 타격기나 잡기를 무시하면서 다운시킬 수 있다.

철보를 가드하고

호창장을 앉아서 흘린 후…

기상 공격 심리전

기상 공격을 흘리고

등공사장 히트

라우는 상대가 기상 공격을 남발하기 어렵게 하는 대표적인 캐릭터 중 하나이다. 상대가 하단 기상 공격을 할 때 등공사장(소점프 상승 중 P)을 사용해서 기상 공격을 흘리면서 히트한 후 비연전신장 연속기(←←P↓PPP↓K)로 손쉽게 100정도의 대미지를 입힐 수 있기 때문이다. 또 상대의 중단 기상 공격을 가드했을 때는 잡기나 타격기냐의 이지선다에서 오히려 타격기를 선택하는 것이 대미지가 크다. 초 경량급에게는 선풍아(K+G) 후 비연전신장 연장전신소각(←←P↓PPP↓K)를 나머지에겐 비연전신장 연장전신소각을 잡기와 조합해서 사용하자.

연속기

평지 콤보

유수패탑(←↓P+G)▶호창장(←→P)▶선재퇴(↓K)▶답격습(적 다운시↘K)
조건: 없음

사상충권(↘PP)▶연장전신소각(↘PPP↓K)
조건: 카운터 히트

연환호연장(↘P↘P+K)▶비연전신장 연장전신소각(←←P↓PPP↓K)
조건: 카운터, 역위치, 경량급 이하

연환호연장(↘P↘P+K)▶연환호연장(↘P↘P+K)
조건: 카운터, 역위치

열화오첨각(소점프 상승 중 K)▶비연전신장 연장전신소각(←←P↓PPP↓K)
조건: 카운터

등공사장(↗P)▶비연전신장 연장전신소각(←←P↓PPP↓K)
조건: 없음

연환호연장(↘P↘P+K)▶연선전신소각(↓KK↓K)
조건: 카운터, 정위치

선중퇴(↘K)▶연장전신각(↘PPPK)
조건: 카운터, 경량급 이하

열화오첨각(소점프 상승 중 K)▶사상장 연환전신각(↘PPPPK)
조건: 카운터

열화오첨각(소점프 상승 중 K)▶연환호연장(↘P↘P+K)▶연자장(←→→P+G)
조건: 카운터, 경량급 이하

열화오첨각(소점프 상승 중 K)▶연환호연장(↘P↘P+K)▶연자장(←→→P+G)
조건: 카운터, 경량급 이하

비연전신사하장(←←P↓P)▶비연전신장 연장전신소각(←←P↓PPP↓K)
조건: 정면에서 사라, 카게 한정, 배후에서 경량급 이하, 정위치

대 초경량급 전용 콤보

퇴등리선각(앉았다 일어서며K)▶지소퇴(→↓K)
조건: 앉은 상태에서 히트, 정위치

대 아라시 전용 콤보

연환호연장(↘P↘P+K)▶봉황창장(→P←→P)▶쌍호열파(↘P+K)
조건: 카운터

연환호연장(↘P↘P+K)▶등공호천각(↗K)▶배전각(↖K)
조건: 카운터

비연전신장(←←P)▶좌가답퇴(적 배후 시 ↓K)▶연선전신소각(↓KK↓KKG)
조건: 배후 히트, 연선전신소각을 딜레이를 주어서

울프 호크필드(Wolf Hawkfield)

태초에 자연을 벗삼아 적삼아 심신을 단련하던 한 사나이가 있었으니... 그가 바로 울프 호크필드! 신선들이 즐겨 사용하던 캐릭터 울프 호크필드! 그대의 뜨거운 가슴에 물어보라! 그대의 타오르는 청춘에 물어보라! 대답은 한결 같다! 사나이인 당신이 걸어가야 할 길은 바로 울프 호크필드!!!

기술 설명

원, 투, 어퍼(PPP)

상상중 판정의 펀치 3연타이다. 3격째가 중단 판정의 어퍼로 2격에서 연속히트로 이어지지는 않지만 카운터시 상대를 띄울 수 있다는 장점이 있다. 링 끝에 몰린 상대를 안전하게 떨구는 용도로도 애용된다.

코메트 훅(↙P)

울프 버전 엘보로서 울프의 고유기 중 가장 빠른 12프레임의 발생시간을 가지고 있어 타 캐릭터의 엘보에 비해 떨어지는 성능을 지녔으면서도 어쩔 수 없이 쓰게 되는 기술이다. 장점이라면 동작 중 고개를 숙이기 때문에 상단회피효과가 있고 앉은 상태의 상대에게 히트시 비틀거림을 유도할 수 있다는 것. 단점은 리치가 짧고 딜레이가 크다는 것이다. 가드당하면 무조건 잡히고(다만 상대의 반응이 조금이라도 늦으면 잡히지 않는다), 카운터 히트시에도 우선권이 상대에게 있을 정도로 딜레이가 크므로 오직 효과를 기대할 수 있는 것은 비틀거림뿐이다. 비틀거림을 유도했을 경우 잡기와 타격기로 이지선다를 걸 수 있다. 울프의 기술 특성상 이지선다에서 졌을 경우의 딜레이가 타 캐릭터에 비해 훨씬 크므로 상대에게는 상당한 부담으로 다가온다. 앉은 상태에서 사용할 수 없다는 단점은 대시로 선 상태를 만들어 주는 방법을 이용해 불편하게나마 해결할 수 있다.

엘보 버트(←P)

상단 판정이기는 하지만 발생시간이 비교적 빠른 편이고(13 프레임) 히트시 콤보로 연결시킬 수 있는 장점이 있어 군데군데 사용처를 찾아 볼 수 있는 기술. 예를 들어 잭키의 엘보스핀킥(→PK)을 가드했을 경우 잡기는 풀릴 가능성이 있고 주력기인 니 블래스트(→K)나 숏숄더(←→P+K)는 가드당할 수가 있는데 이때 엘보 버트를 사용해주면 확실하게 대미지를 입힐 수 있다. 이런 용도 외에 긴 리치와 빠른 발생시간을 이용해 중, 근거리에서의 기습도 생각해 볼 수 있다.

엘보 스핀 가드 후

엘보 버트 확정

니 블래스트(→K)

울프 주력기 중 하나. 타 캐릭터의 니와 별반 다를 것이 없지만 빠른 공격 중 전적으로 의지할 만한 기술이 없는 울프의 기술 특성상 니 블래스트가 주력기가 된다. 히트시 대미지가 상당한 콤보를 쉽게 만들어 낼 수 있다. 상대의 기상시 사용해 주면 상대가 기상 후 타격기로 나올 경우 카운터 히트시킬 수 있고, 상대가 하단 기상공격을 사용할 경우 흘릴 수가 있어 유용한 자동 이지선다가 된다(하단 기상공격을 흘렸다면 굴러서 일어났다면 하단 잡기, 제자리에서 일어났다면 상단 잡기가 들어간다).

살짝 피해서

하단 잡기

상대가 제자리에서 기상 했을 때는

자이언트 스윙을!

페이스 리프트킥(↘K or ↘K)

리치가 상당히 길고 히트시 무조건 다운이라는 장점을 가진 사용빈도가 높은 중단킥이다. 하지만 발생시간이 느리고 딜레이가 커 부담 없이 사용하기는 약간 힘들다. 어찌됐건 페이스 리프트킥에서 주목해야할 부분은 긴 리치. 울프의 롱다리를 십분 활용하자.

노말 히트시에는

섬머 솔트 드롭

카운터 히트시에는

하이 엘보로 다운 공격을

바디 블로(→P)

대미지나 발생 시간, 딜레이 등

모든 면에서도 좋은 성능을 보여주지는 못하지만 리치가 상당히 길고 파생기가 있어 미미한 잔체력을 가진 상대를 마무리하는데 애용된다. 주먹 끝이 겨우 닿을 정도가 마무리 바디블로의 사용거리이다. 가드당했다 하더라도 긴 폭의 시간차가 가능한 드래곤 피시블로(→PP)가 부담돼 상대는 섣불리 반격할 수 없다.

그리즐리 래리어트(↘P+K)

이용가치가 높은 고성능 하단기. 하단기 중 발생시간이 상당히 빠른 축이고 카운터여부에 관계없이 다운된다. 중단공격을 경계하는 상대의 가드를 쉽게 무너트릴 수 있고 페이스 리프트킥(↘K), 바디블로(→P)와 더불어 훌륭한 마무리 기술이 된다.

다리가 비었어!

스크류 훅 · 스크류 래리어트(→↘↓↙←P · →↘↓↙←PP)

발생이 12프레임으로 빠르고 앉은 상태의 상대를 비틀거리게 할 수 있다. 비틀거리게 했을 경우 상대와 완전 밀착하게 돼 코메트 훅(↙P)의 경우보다 더 유리한 상황이 된다. 하지만 활용에 걸림돌이 되는 것이 바로 짧은 리치와 어려운 커맨드. 이 두 단점 때문에 활용처가 제한된다. 하단P 직후가 유용한 사용처. 스크류 래리어트는 상대가 일격을 앉아서 맞았거나 카운터로 맞았을 경우에만 올 히트한다.

숏숄더(←→P+K)

두 말할 필요가 없는 울프의 밥줄이다. 딜레이가 약간 부담이 되지만 히트시에 엄청난 대미지의 콤보를 쉽게 넣을 수 있고 반격기에도 잡히지 않는다. 발생시간도 상당히 느린 숏 숄더가 대단한 기술이 되는 이유는 바로 회피능력에 있다. 몸을 한껏 웅크렸다가 기술이 나오는 덕에 상단은 말할 것도 없고 엘보, 중킥 등의 중단공격도 가볍게 피하고 들어간다. 심지어 역고저차가 있을 경우 하단 P를 피하고 들어가기도 한다. 빠른 주력기가 없는 울프의 최대단점을 숏숄더의 탁월한 회피능력으로 커버할 수 있다. 국내 버파인들 사이에서는 정식명칭보다 '쫀득!'이라는 애칭으로 더 많이 불리운다.

탁월하다!

숄더 어택(←→P)

근거리일수록 대미지가 맥스에 가까워진다. 원거리에서 히트시켜 상대가 넘어지지 않았다면 도리어 반격을 받게 되므로 주의. 특수 중단이어서(지난호 공략은 오기) 하단 가드하는 상대에게 대미지를 줄 수 없다. 상대의 배면(등 뒤)을 점하는 용도로 활용할 수 있다.

로우 스매시(↓K or ↓K+G or ↓K+E)

숏다리

롱다리

숏 숄더와 마찬가지로 울프의 밥줄이 된다. 타격기와 잡기의 확실한 이지선다가 힘든 상황, 혹은 대치상태에서 수시로 사용해 주자. ↓K와 ↓K+G(↓K+E) 두 가지의 모션이 있는데 전자의 경우가 카운터 시 1프레임 더 유리하다. 대신 후자는 리치가 약간 더 길다. 페이스 조절의 중요한 키가 되는 로우 스매시의 활용방법은 대전 가이드에서 자세히 살펴보기로 하자.

브레인 버스터(P+G)

울프의 기본 잡기로, 회피당했을 때 불리한 상황이 되는 단점이 있다. 하지만 회피당했다 하더라도 절대적 불리는 아니며 심리전으로 충분히 상황을 반전시킬 수 있다. 쉬운 커맨드의 잡기가 부족한 울프에게 브레인 버스터는 의외로 의존도가 높은 기술이 된다.

바디 슬램(↘P+G)

기본 잡기를 제외하고 울프의 유일한 원커맨드 잡기이다(원커맨드란 →P나 ←P+G처럼 단 한번의 입력으로 나가는 기술을 말한다). 다운공격도 쉽게 피할 수 있고 더블 크로(↓P+G)도 확정이 아니어서 대미지는 거의 50으로 정해진다. 기본 잡기와 마찬가지로 상대의 작은 딜레이를 노려 사용하자. 벽잡기로 사용하면 대미지가 80이 된다.

리스트 록 스로(→↘↓↙←P+G)

울프 3대 잡기 중 막내로서 '백스윙'이라 일컬어진다. 대미지도 상당

벽잡기라면

엎어진 상태에서의 더블 크로가 들어간다. '일어나 이 X식아!'

하지만 상대를 전방으로 던지기 때문에 위치를 고려하면 링 아웃 용으로도 훌륭하다. 커맨드상(레버를 상대 반대편으로 돌리기 때문에) 잡기 거리가 약간 줄어들 수 있으니 빠른 입력으로 그것을 커버해주자. 벽잡기로 사용시 더블 크로가 확정.

슈타이너즈 스크류 드라이버(↘↘P+G)

울프 3대 잡기 중 둘째로서 '울프 스플'이라 일컬어진다. 일단 더블 크로(↓P+G)가 확정이고 다운 공격(엘보 드롭:↘P)도 높은 확률로 들어간다. 커맨드상 잡기 거리가 상당히 길다는 장점이 있지만 회피 당하면 배후 잡기에 완전히 노출된다는 치명적인 약점도 가지고 있다. 그 약점 때문에 사용패턴을 읽히지 않도록 특히 주의해주어야 한다. 회피(E)+숄더 어택(←→P)으로 횡전하는 상대의 배후를 점할 수 있다.

자이언트 스윙(←↙↓↘→P+G)

울프 3대 잡기 중 맏형이고 버파 3대 잡기(호연락, 스플래시 마운틴, 자이언트 스윙) 중의 하나이며 버파 1부터 울프의 트레이드 마크이자 존재의 이유이다. 자이언트 스윙의 운용능력이 바로 울프 플레이어 실력의 바로미터가 된다고 할 수 있을 정도로 중요한 기술. 스윙의 매력이라면 우선 전의를 상실케 할 정도의 엄청난 대미지(100)겠고, 회피에 투커맨드(←→P+G)가 필요해 상대적으로 회피가 어려우며 엄청난 비거리 때문에 링 아웃 확률이 상당하다는 점이라 하겠다. 또 스윙 후 더블크로(↓P+G)를 최대 사정거리에서 사용하면 피하는 것이 까다로울 뿐만 아니라 다운공격도 상당한 확률로 들어간다는 것도 무시 못할 매력.

스윙에는 커맨드를 이용한 몇가지 유용한 응용법이 존재한다. 우선 '엘레강스 스윙'이라 일컬어지는 원거리 스윙이 있다. 어려운 커맨드 때문에 원거리에서 신속하게 사용할 수 없다는 스윙의 단점을 보완해 줄 수 있는 응용스윙. 커맨드 중 ←↙↓까지는 빠르게, ↘→ 는 최대한 길게

DREAMCAST

엘보를 막았으니

엘레강스!

늘여주어 커맨드 내에 전방이동을 포함시켜 잡기 거리를 최대한으로 늘이는 것이다. 상대가 엘보를 가드 당하고 뒤로 빠질 때, 혹은 파이·라우·카게의 PPP←K를 가드했을 때가 대표적인 사용처이다. 라운드 시작 위치에서 대시 없이 스윙을 넣을 수 있는지의 여부로 엘레강스 완성 여부를 확인할 수 있다.

미끼를 던져놓고

←↙↓↘…

르네상스!

다음은 '르네상스 스윙'이라 불리우는 상단 회피 스윙이 있다. ↙↓↘ 부분을 최대한 길게 늘여주어, 커맨드 내에 앉는 동작을 포함시켜 상단을 회피하는 것이다. 상대방의 견제용 상단P 타이밍을 읽고 넣어주는 것이 주된 사용처의 예이다. 아키라의 개과를 읽고 넣어주는 것도 가능하다.

울프에 대한 애정정도에 따라 이것 외에도 수많은 응용스윙을 개발해 낼 수 있을 것이다. 연구하고, 연구하고, 또 연구하자.

캐치(→P+G)

캐치 잡기로서 성공 후 수많은 분기가 생긴다. 그러나 발생도중 잡기에 노출되며 다른 캐치 잡기에 비해 리치가 짧아 사용빈도는 낮다. 분기 과정에서 풀리기도 쉽고 난이도에 비해 대미지가 별로라는 점도 낮은 사용빈도의 원인이 된다. 캐치에서 연결되는 기술 중 독특한 것은 푸시(캐치 후 ↘P+G)와 체인지(캐치 후 →P+G) 후의 푸시(체인지 후 →P+G). 푸시는 접근하여 이지선다를 걸 수 있고 체인지 후의 푸시는 우선권은 미미하지만 배후를 점할 수 있다.

울프의 하단 잡기

울프의 하단 잡기(측면, 배후 제외)는 세 개 모두 원커맨드라는 장점이 있다. 타이거 드라이버(↘P+K+G)는 확정되는 다운공격이 없고 사이드 스플렉스(↓P+K+G)는 대미지는 60으로 셋 중 가장 낮지만 엘보드롭(↘P), 더블크로(↓P+G)가 확정이며 다른 다운공격도 높은 확률로 들어간다. 더블암 스플렉스(↙P+K+G)는 엘보드롭이 적당한 확률로 들어가며 더블크로가 확정이다. 사실 셋 다 성능에는 별 차이가 없으니 상대에게 읽히지 않도록 알맞게 선택해 주자.

프랑켄슈타이너(↗P+G)

리치가 상당히 긴 캐치 잡기. 프랑켄의 매력은 뭐니뭐니해도 배후방향 링 아웃. 링 끝을 등졌을 때 프랑켄을 항상 염두에 두는 것이 좋다. 캐치 잡기인 관계로 발생도중 잡기에 노출되니 입력 후 잡기 풀기를 넣어주는 것이 좋다. 경화시간이 17프레임 이상되는 기술을 가드했을 때 회피불능이라는 캐치 잡기의 특성을 이용해 확정기로 넣어주어도 좋다. 기술 실패시 다운상태가 되어 반격의 위험이 적다는 것도 장점.

울프의 다운공격

일단 메인이 되는 것은 엘보(↑P)와 하이엘보(↓⬆P). 발생이 빠르고 실패 시 다운상태가 돼 부담이 적다는 장점이 있지만 울프가 낮은 지대에 있을 때는(역고저차) 무조건 히트하지 않는다는 단점도 있다. 이 단점 때문에 역고저차라면 다른 다운공격으로 대체해 주어야 한다. 썸머솔트드롭(↑K)은 빠른 발생에 비해 리치가 길다는 장점이 있으나 실패시 엄청난 딜레이를 보이므로 주의를 요한다.

낮은 곳에서는

마무리가 안된다

더블 크로(↓P+G)

제프리의 데빌 리버스 크로와 동일한 기술로 다운된 상대를 일으켜 다시 공격 찬스를 만든다. 제프리 데빌리버스 크로의 설명을 참조하자.

대전 가이드

일본에는 일사현명(一事懸命:잇쇼켄메이)이라는 말이 있다. 야쿠자들이 즐겨쓰는 말로서 쉽게 말해 한큐에 목숨을 건다는 뜻. 이것처럼 울프에게 잘 어울리는 말이 또 있을까 싶다. 울프의 주력기술은 대미지가 큰 대신 모두 발생, 경화시간이 길다. 이러한 특성이 울프를 먹이를 찾아 산기슭을 헤메이는 눈 덮인 킬리만자로의 표범으로 만든 것이다. 야수는 굶어 죽더라도 풀을 뜯지 않는다. 엘보에 찢기우고 PPP가 할퀴어도 울프는 여타 잡기(雜技)에 의존하지 않는다. 오로지 숏숄더와 스윙만으로 하이에나들을 상대해야한다. 울프의 모든 기술은 모두 이 둘을 위한 들러리에 불과하다는 것을 명심하자. 숏숄더와 스윙, 이 둘이야말로 버파 개발자이신 스즈키 유씨가 울프를 통해 세상에 전달하고자 하는 메시지인 것이다.

밝혔듯, 울프는 타격기냐 잡기냐의 확실한 이지선다를 걸어주어 일거에 큰 대미지를 뽑아내는 식의 게임운영이 필요하다. 이에 선행되어야 할 것이 이지선다를 걸 수 있는 상황을 만드는 것이겠다. 빠른 기술의 부족이 약점인 울프이니 만큼 중근거리를 유지하며 상대의 기술을 유도해 내어 그 딜레이에 승부를 거는 것과 일단 상대를 다운시킨 후 기상심리전에 주력하는 스타일이 있다. 전자의 경우, 중량급의 특성상 빠른 이동을 보이기가 힘들므로 자잘한 기술들은 몇 대 맞아줄 각오를 하고 딜레이를 유도해 내야 한다. 주로 공격적인 플레이를 보이는 상대에게 적합하다. 후자의 경우는, 페이스 리프트 킥이나 그리즐리 래리어트 등으로 기상심리전의 상황을 만드는 것. 방어적인 플레이를 보이는 상대에게 적합한 방법. 물론 이 외에도 게임운용 스타일은 무수히 많다. 중요한 것은 상대의 스타일에 얼마나 유동적으로 대처하느냐와 상대를 얼마나 자신의 페이스대로 이끌어 가느냐가 될 것이다.

일단 방어에 치중하면서 상대의 공격을 유도, 가드해 타격기와 잡기의 이지선다에 들어간다. 견실한 가

운명의 갈림길

숏숄더냐

스윙이냐

드로 상대의 적극적인 공격을 주춤하게 했다면 공격에 나설 차례. 모든 기술이 큰 딜레이를 가지고 있으므로 공격 하나 하나에 세심한 주의가 필요하다. 일단 공격에 시발점이 되는 것은 하단 P와 하단 K(로우 스매시). 상대의 가드를 조금씩 무너뜨리면서 반응을 살핀다. 하단 P나 K후에 반격에 나선다면 막강 회피능력의 숏숄더로 떨궈주고 계속 큰 기술을 기다리며 딜레이를 노린다면 신속히 잡기로 연결한다. 러시로 기습 접근하여 상, 하단 잡기, 중근거리에서 페이스 리프트 킥(↘K), 그리즐리 래리어트(↘P+K) 등으로 게임의 주도권을 쥐어나가자.

상대가 같이 큰 기술로 맞불을 놓는다면 오히려 게임은 더욱 쉬워진다. 일단 가드만 해주면 돌려주는 대미지가 울프 쪽이 훨씬 크기 때문. 대미지 80이상의 3대 잡기가 있고 막강 숏숄더 콤보가 있어 골라먹는 재미를 느낄 수 있을 것이다. 한번 반격에서 확실한 대미지를 뽑아놓아야 하기에 울프 유저는 상대의 주력 기술 가드 후 상대반응에 따른 반격 루트를 확실히 정립해 놓아야 한다.

거센 폭풍우와

눈보라가 휘몰아쳐도

근성앞에 무엇이 두려우랴!

연속기

평지 콤보

숏숄더(←→P+K)▶니 블래스트(→K)▶하이엘보(↓⬆P)
조건: 울프가 낮은 위치에 있는 상황은 제외

숏숄더(←→P+K)▶원, 투, 어퍼(PPP)▶전방 대시▶더블 크로(↓P+G)
조건: 없음

니 블래스트(→K)▶숏숄더(←→P+K)▶하이엘보(↓⬆P)
조건: 울프가 낮은 위치에 있는 상황은 제외

니 블래스트(→K)▶하단P▶하이엘보(↓⬆P)
조건: 울프가 낮은 위치에 있는 상황은 제외

숏숄더(←→P+K)▶숏숄더(←→P+K)▶하이엘보(↓⬆P)
조건: 울프가 낮은 위치에 있는 상황은 제외. 저지방 고단백의 국민콤보. 기본콤보이자 주력콤보가 된다.

존득

존득

마무리

니 블래스트(→K)▶하단P▶숏숄더(←→P+K)▶더블크로(↓P+G)
조건: 선상태에서 노멀히트

버티컬 어퍼(↘P)▶숏숄더(←→P+K)▶하이엘보(↓⬆P)
조건: 카운터

엘보 버트(←P)▶숏숄더(←→P+K)▶(하이)엘보(↑P or ↓⬆P)
조건: 울프가 낮은 위치에 있는 상황은 제외. 역위치

엘보버트(←P)▶니 블래스트(→K)▶(하이)엘보
조건: 울프가 낮은 위치에 있는 상황은 제외. 정위치(↑P or ↓⬆P)

캐치(→P+G)▶푸시(캐치 후 ↘P+G)▶엘보버트(←P)▶숏숄더(←→P+K)▶(하이)엘보(↑P or ↓⬆P)
조건: 울프가 낮은 위치에 있는 상황은 제외.

스크류 래리어트(→↘↓↙←PP)▶그리즐리 래리어트(↘P+K)
조건: 평지

고저차 콤보

숏숄더(←→P+K)▶숏숄더(←→P+K)▶숏숄더(←→P+K)
조건: 카운터, 경량급, 고▶저

숏숄더(←→P+K)▶콤보 엘보버트(PP→P←P)
조건: 중량급의 경우 카운터, 고▶저

스크류 래리어트(→↘↓↙←PP)▶로우 스매시(↓K+G or ↓K+E)
조건: 고저차, 고▶저

숏숄더(←→P+K)▶P▶드롭킥(↙K)
조건: 경량급, 카운터, 고▶저

너는 가고

나는 온다

대 초경량급 전용 콤보

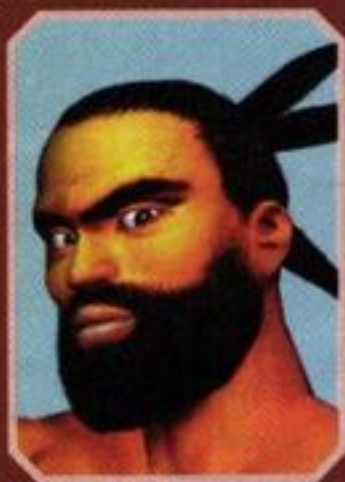
니 블래스트(→K)▶로우 스매시(↓K)▶숏숄더(←→P+K)▶로우 스매시(↓K)
조건: 니 블래스트 노멀 히트

프론트 롤킥(←→K+G)▶하단 기상공격(↓K)▶숏숄더(←→P+K)▶숏숄더(←→P+K)
조건: 프론트 롤킥 배후 히트, 프론트 롤킥 히트 후 벽 반동

대 아라시 전용 콤보

숏숄더(←→P+K)▶로우 드롭킥(→↓K)
조건: 타카 한정

캐치(→P+G)▶체인지(캐치 후 →P+G)▶푸시(체인지 후 →P+G)▶프론트 롤킥(←→K+G)▶하단 기상공격(↓K)▶숏숄더(←→P+K)
조건: 프론트 롤킥 배후 히트, 프론트 롤킥 히트 후 벽반동

DREAMCAST

제프리 맥와일드(Jeffry Mcwild)

옛말에 그런 말이 있다. '남자라면 제프리!' 물론 필자가 제프리 유저라서 하는 말은 아니다. 데모를 보면 알 수 있는 것처럼 제프리는 정말 멋진 캐릭터이다. 호쾌한 잡기와 타격기들을 가진 바다 사나이 제프리를 플레이하다 보면 잔기술로 승부하는 다른 캐릭터들이 우습게 보일 것이다.

DREAMCAST

기술 설명

킬링 토킥 해머(KKP)

상, 중, 중으로 이어지는 타격기로 첫 번째 킥이 히트하면 마지막 해머까지 무조건 맞게된다. 대미지도 상당하고 처음 상단 킥의 판정이 좋기 때문에 근거리에서 상대의 공격을 무시하면서 히트하게 된다. 또 중간의 토킥 히트시 토킥 스플래시 마운틴(토킥 히트시 ↓↘→P+G)을 사용할 수 있다.

킬링!

토킥!

스플!

니 어택(→K)

발생 15 프레임의 니 공격. 제프리의 주력 타격기 중 하나인 이 기술은 노멀 히트시에도 상대가 상당히 높이 뜨므로 공중 콤보를 넣기 용이하다. 또한 히트시의 타격음은 쾌감 그 자체! 그러나 가드를 당했을 때 제프리에게 12프레임의 딜레이가 주어지므로 잭키의 엘보 스핀킥(→PK) 같은 발생 11 프레임 이하의 기술에는 무조건 맞게 된다. 또한 상대의 잡기에도 무방비로 노출되므로 주의하자. 그러나 니 어택 후의 다수의 안정적 연속기가 존재하므로 타격기를 사용할 타이밍에 적극적으로 사용할 것.

대미지가 물경 32!

사이드 킥(↘K)

발생 16 프레임의 중단 타격기로 카운터 히트시에 다운 공격이 확정으로 들어간다. 노멀 히트시에 28의 대미지를 주지만 카운터 히트시에는 35 정도의 대미지에 다운 공격까지 합치면 거의 50정도의 대미지를 줄 수 있다. 그러나 가드 당했을 때 14 프레임의 딜레이를 가지게 되고 무조건 잡히게 된다. 그러나 판정이 좋고 리치도 길고 또 히트시 상대는 무조건 다운이 되기 때문에 자주 사용할 수 밖에 없는 주력 타격기.

콤보 켄카 어퍼(↘PP↘P)

공중 콤보로 자주 사용하게 될 기술로 ↘방향을 길게 입력하면 두 번째 ↘는 입력하지 않아도 된다. 보통 발 위치가 역위치일 때(공중 콤보시) 공중 콤보로 3 발이 모두 히트하게 된다. 즉 발 위치가 정위치일 때 니 어택(→K)를 맞춘 후에 3 발을 모두 맞출 수 있다. 또한 링을 등진 상대를 밀어낼 상황에서 공중 콤보로 3 발을 모두 맞춘 후에 데빌 리버스 크로(상대 다운시 ↓P+G)가 확정으로 들어간다(타이밍이 다소 어렵다).

켄카 어퍼(↘↘P)

공중 콤보용 띄우기 기술로 자주 사용되는 타격기로 tb 버전에서 상당한 성능 향상이 있었다. 카운터 히트시 아라시를 제외한 모든 캐릭터에게 안정적으로 콤보가 들어간다. 가장 일반적인 콤보는 켄카 어퍼▶니 어택(→K)이나 켄카 어퍼▶켄카 어퍼 정도. 다운 공격도 무리 없이 들어간다. 또한 상단 타격기 회피 성능이 있으므로 데빌 리버스 크로(상대 다운시↓P+G) 후 사용하기에도 좋다.

켄카는 싸움이라는 뜻의 일본어이다!

대시 엘보 어퍼(→→PP)

특중, 중으로 이어지는 타격기로, 처음 엘보를 앉아서 맞았을 때 상대는 비틀거리게 된다. 그 후 약간의 딜레이 후 어퍼를 맞추면 상대는 무조건 다운이 되고 니 부시(←K) 후 바디 프레스(상대 다운시↑P)까지 확정적으로 들어간다. 물론 상대가 비틀거릴 때 잡기를 할 수도 있다. 만약 상대가 가드를 하더라도 10 프레임의 딜레이만을 가지게 되므로 큰 부담이 없다. 또 엘보 후 어퍼를 입력하지 않을 수도 있으므로 상대 에너지가 약간 밖에 없을 때 마무리 기술로 사용하자.

비틀!

띄우고

니푸시

토네이도 해머(→←P)

상대를 뒤로 돌리는 특수 성능을 가진 상단 타격기로 순의 DP를 1깎을 수 있다. 히트 후 상당히 떨어지기 때문에 배후 잡기는 힘들지만 카운터 히트시 제프리가 4 프레임 먼저 움직일 수 있으므로 타격기로 공격하면 좋은 효과를 거둘 수 있다. 히트 후 상대의 반격은 몇가지로 압

축되는데 보통 회피를 하거나 펀치 연타, 또는 하단 배후 공격을 시도하기 마련이다. 이 때 회피의 경우는 대시 후 잡기로, 펀치 연타는 더킹 로우(↓K+G) 카운터 히트 후 상단 잡기로, 하단 배후 공격의 경우는 힐 어택(←→K) 같은 빠른 타격기로 공격하면 된다. 일단 카운터 히트 후에는 우선권이 제프리에게 있으니 자신감을 가지고 후속 공격을 시도하자.

돌아라

헬 덩크 해머(↓P+K)

강제 앉히기라는 특수 성능을 가진 중단 판정의 타격기로 카운터 히트시 제프리가 9 프레임 먼저 움직일 수 있다. 히트 후 하단 잡기가 확정적으로 들어가진 않지만 +9 프레임의 유리함을 바탕으로 타격기와 잡기의 심리전에서 절대적 우위를 점할 수 있다. 상대가 타격기로 맞설 경우 니 어택(→K)이나 사이드 킥(→K)을 사용하면 되고 상대가 가드를 하고 있을 경우에는 근거리라면 약간 대시 후 하단 잡기, 원거리라면 대시 후 상단 잡기를 하면 된다. 그러나 근거리에서 가드를 당하면 무조건 잡히게 되므로 주의하자.

앉아!

P로 덤빈다면

카운터 더킹로우닷!

더킹 로우(↓K+G)

앉은 상태 카운터라면

하단 잡기다

비록 스펠링은 'The King Low'는 아니지만 제프리 최강의 하단기임에는 틀림이 없다. 카운터 히트시 킥 카운터(킥 계열 공격을 하던 중의 카운터)라면 상대는 무조건 다운이 되고 펀치 카운터라면 상대를 무조건 잡을 수 있다. tb 버전에서 하단 킥 카운터 잡기가 상당히 힘들어진 반면 더킹 로우 카운터 잡기는 선입력을 해 놓으면 쉽게 성공할 수 있다. 또 여기서 펀치 카운터의 경우도 2가지로 나눌 수 있다. 앉아 펀치 도중 카운터에는 하단 잡기가, 서서 펀치 공격 중 카운터에는 상단 잡기가 확정으로 들어간다.

니 푸시(←K)

제프리 최고의 타격기. 중단 판정의 니 공격으로 12 프레임이라는 제프리 기술 중 거의 최고속의 발생 시간을 가지고 있다. 또 히트시 상대는 무조건 다운되므로 상대는 상당한 부담을 가지게 된다. 그러나 빠른 발생 시간과 중단이라는 장점에도 불구하고 그다지 큰 단점이 없다. 가드를 당해도 잡기를 당하지 않고 10 프레임의 딜레이만을 가지게 된다. 그리고 카운터 히트시에 상대가 상당히 높이 뜨므로 다수의 공중 콤보가 가능하다. 니 푸시▶니 푸시 정도가 가장 일반적이고 니 푸시▶대시 엘보 어퍼(→→PP) 정도의 콤보도 손쉽게 들어간다. 또한 니 푸시 후 다운 공격이 확정으로 들어가므로 잊어버리지 않도록 하자. 고수 끼리의 대전에서 제프리의 전술은 니 푸시냐 잡기냐로 압축될 정도로 중요도 한 비중을 가지고 사용되는 기술이다.

요즘엔

안전한게

제일이다, 너~?

힐 어택(←→K)

중단 판정의 타격기로 대미지가 크고 리치도 상당히 길다. 가드 당했을 때 딜레이는 큰 편이지만 상대의 공격을 백 대시로 피한 후 사용하기 좋은 기술로 백 대시 후의 간단 사용법은 중복 커맨드를 이용해서 ←←→K로 입력하는 것.

빠지고

들어간다

라이징 해머(←↘PP)

중, 중으로 이어지는 타격기로 첫 방 히트시 상대는 무조건 다운되고 근거리 히트시 두 번째 공격은 공중 콤보로 들어간다. 또 다운 공격도 확정으로 들어간다. 라이징 해머의 첫 방인 더블해머 다운(←↘P)을 사용한 후 라이징 해머로 이어지기 바로 전까지 상단 공격과 일부 중단 공격의 회피 성능이 있다. 타이밍을 잘 맞추면 종종 상대의 중단 기상 공격도 피할 수 있다.

스플래시 마운틴(↘↘P+G)

'풀리지 않는 신비'는 아니었구나

제프리! 하면 떠오를 정도의 대표적인 기술. 80의 대미지로 모든 캐릭터의 정면 잡기 중 2번째로 강력한 대미지를 가지고 있다. 또 이후 스톰핑(적 다운시 ↘K) 또는 데빌 리버스 크로(적 다운시 ↓P+G)가 확정으로 들어간다. 단 데빌 리버스 크로는 약간 백대시 후 입력해야 한

DREAMCAST

다. 커맨드의 특성 상 ↘↘P+G의 입력으로 하단 대시 스플래시 마운틴을 사용할 수 있다. 상대가 회피했을 때 서로 등을 보인 상태로 떨어지게 된다.

스파인 버스터(↓P+G)

50 대미지의 상단 잡기. 대미지 자체는 작은 탓에 자주 쓰이지는 않는다. 기술의 진행 시간이 상당히 짧기 때문에 마무리, 또는 시간이 얼마 남지 않은 상황에 사용하면 좋다.

백 스로(↙P+G)

아키라의 진보리과(↙P+G)와 비슷한 기술로, 상대를 끌어 당겨서 배후를 보이게 만든다. tb 버전에서 상당히 성능이 다운되어서 확정 히트되는 기술이 없는 상태지만 상대를 단숨에 링 아웃 시킬 수 있는 매력을 가진 기술. 심리전이 강한 사람이라면 잘 사용할 수 있다. 자세한 사용법은 대전 팁을 참조하자.

머신건 해머(↙→P+G)

어려운 커맨드에 비해 대미지가 상당히 적은 비실용적인 기술. 그러나 상대방에게 굴욕감 주고 싶을 때 사용하면 아주 좋다.

바디 리프트(←P+G)

일으켜서

tb에서 가장 자주 사용하게 될 잡기. 간단한 커맨드에 60의 대미지. 그리고 상대가 약간만 방심을 하더라도 약간 대시 후 스톰핑(상대 다운시 ↘K)을 넣을 수 있다. 또한 기술의 진행 시간이 상당히 길기 때문에 약간은 지루할 정도. 그러나 풀타임으로 싸우는 것이 유리한 경우가 많은 tb에서 에너지가 더 많은 경우라면 상대의 조급한 플레이를 유도할 수 있다.

트리플 헤드 버트(←→P+G→P+G→P+G)

두 번 박고

견고일척!

잭키: 내가 잘못했다

연속 잡기로 3번의 잡기가 진행되는 도중 →P+G를 입력하는 것으로 회피할 수 있는 기회가 3번 있다. 그러나 여기서 제프리는 헤드 크러시(←→P+G←P+G or ←→P+G→P+G←P+G)를 사용해서 심리전을 걸 수 있다(헤드 크러시의 회피는 ←P+G). 트리플 헤드 버트를 끝까지 입력하지 않고 헤드버트(←→P+G)나 더블 헤드 버트(←→P+G→P+G)에서 멈추면 제프리에게 2 프레임의 우선권이 있다. 또 도중에 잡기를 풀렸을 경우에는 동등한 조건의 타격기 타이밍이 된다.

리프트 업 스로(←↘P+K 히트시 ←P+G)

링을 등진 상태에서 링 아웃 용으로 사용하기 좋은 기술. 상대가 ←P+G를 입력하면 회피할 수 있다. 이 때 제프리는 스페인 버스터(←↘P+K 히트시 ↓P+G)로 심리전을 걸 수 있다.

토킥 스플래시 마운틴(↓K 히트시 ↓↘→P+G)

성공시 총 대미지 124 이상을 보장하는 기술. 하지만 그만큼 성공하기가 힘들다. 토킥 히트 후 상대가 경직을 풀고 타격기를 입력하면 스플래시 마운틴은 거의 성공하기 힘들지만 상대가 토킥 히트 후 이동을 하거나 가드를 하고 있다면 거리가 아무리 멀어도 성공할 수 있다. 토킥 해머(↓KP)와 병행해서 사용하면 상대의 가드나 이동을 유발할 수 있다.

이만큼 멀어도

잡힌다

파워봄(적이 앉아 있을 때 ↘P+K+G)

제프리 최강의 하단 잡기. 기본 70 대미지에 스톰핑(적 다운시↘K)이 확정으로 들어간다. 또 회피 당했을 때도 서로 등을 마주본 상태라는 동등한 조건이므로 큰 부담이 없다.

머신건 니 리프트(↓→P+G)

강력한 타격음이 특징인 하단 잡기로 80의 대미지를 자랑한다. 그러나 다소 까다로운 커맨드로 초보들은 사용을 꺼리기 마련인데 실제는 커맨드 입력의 융통성이 상당히 좋아서 ↓↘→P+G로 입력을 해도 기술이 나간다. 그러나 히트 후 다운 공격을 할 수 없기 때문에 파워봄 보다는 대미지가 낮다.

아이언 크로(적이 앉아 있을 때↓P+K+G)

사용 빈도가 가장 낮은 하단 잡기로 대미지도 45로 상당히 작고, 다운 공격도 확정이 아니다. 그러나 빈도수가 낮은 만큼 잡기 회피 가능성이 낮으므로 마무리 때 사용하도록 하자.

콜크 스크류 너클(앉아있는 적 측면에서 P+K+G)

상대가 앉아있을 대 측면에서 P+K+G를 입력하는 것으로 레버를 입력해도 무방하다. 실패시 실패 동작이 안나가는 몇 안되는 잡기 중 하나로 대전시 사용하기 위해서는 엄청난 경험치를 축적해야 한다.

하단 가상공격을 가드당한 후...

하단잡기를 푸는 상태.

뭐지!

데빌 리버스 크로(적 다운시 ↓P+G)

다운된 적을 일으켜 세우는 기술이다. 일으킨 후 적이 경직을 풀면

최대 5 프레임까지 적이 먼저 움직일 수 있다. 그러나 심리적 공격 우선권은 당연히 제프리에게 있기 때문에 일으킨 후 얼마든지 적을 자신의 페이스대로 끌어올 수 있다. 기술 성공 후 일으키기가 확정으로 들어가는 대표적 기술은 다음과 같다.

- 타격기
  니 어택, 사이드킥, 캔카 어퍼, 힐 어택, 풀스윙 해머, 미들 헬스텝
- 잡기
  스플래시 마운틴, 바디 리프트, 쵸크 스위퍼 스윙, 백 브레이커, 파워봄, 월 와이프 스로

대전 가이드

제프리는 중량급답게 대부분의 기술들이 발생 시간이 느리고 가드시 경직이 길다는 단점이 있지만 그에 상응하는 장점이 매우 많다.

일단 대시가 전 캐릭터 중 가장 빠르기 때문에 뒤로 빠지면서 상대의 공격을 흘린 후 반격하기가 용이하다. 즉 경량급 이하 캐릭터처럼 측면으로 정신없이 움직일 필요 없이 침착하게 가드하고 있다가 백대시 한번으로 기회를 잡는 움직임이 중요하다. 그리고 잡기 주력의 캐릭터답게 상단 잡기의 경우 기술의 마지막 커맨드가 ←, ↙, ↓, ↘ →의 5 방향 모두 한가지 이상씩 가지고 있기 때문에 잡기 확정 상황에서의 심리전이 절대적으로 유리하다. 또한 하단 잡기의 경우도 커맨드의 마지막이 ↓, ↘ →의 세 방향으로 이루어져 있어서 상대가 회피하기가 상당히 까다롭다. 또 타격기의 경우도 니 푸시(←K)라는 강력한 기술로 인해 절대 타 캐릭터에게 뒤지지 않는다.

잡기 전략

제프리의 주력 잡기는 스플래시 마운틴(↘↘P+G), 프론트 백 브레이커(←→→P+G), 바디 리프트(←P+G), 백스로(↙P+G), 파워봄(적이 앉아 있을 때↘P+K+G), 머신건 니 리프트(적이 앉아 있을 때↓→P+G)로 압축된다. 다른 잡기들은 적의 에너지가 조금 남은 상황이나 적에게 심리적 타격을 입힐 용도 이외에는 자주 사용할 필요가 없다.

일단 스플래시 마운틴은 제프리를 상징하는 잡기라고 해도 과언이 아닐 정도의 기술로 커맨드 특성상 앉아 대시 스플래시 마운틴을 사용할 수 있다. 프론트 백 브레이커는 스플래시 마운틴 다음으로 큰 대미지를 가진 잡기로 잡기 확정 상황에서 상대가 스플래시 마운틴을 회피할 때 사용해야 한다. 프론트 백 브레이커는 회피 당했을 때 근거리에서 동등한 조건의 타격기 타이밍에 처하게 된다. 바디 리프트는 간단한 커맨드이고 기술이 끝난 후 약간 앞으로 대시해서 스톰핑(적 다운시 ↘K)을 높은 확률로 성공할 수 있고, 다운 공격 대신 데빌 리버스 크로(적 다운시 ↓P+G)를 사용해도 된다(확정). 백스로 후에는 다양한 전략이 있는데 정리해보면 다음과 같다.

백스로 후의 심리전

1. 타격기

백스로 후 가장 확실한 타격기는 힐 어택(←→K)과 엘보 스탬프(←P)이다. 다른 타격기의 경우는 너무 쉽게 회피가 가능하고 반격을 당할 가능성도 크기 때문에 언급하지 않겠다. 힐 어택의 경우는 타격기 대미지가 크고 다운 공격이 확정이기 때문에 가장 자주 사용하지만 경직을 풀고 회피를 하거나 PPP 같은 기술로 반격을 할 수 있다. 엘보 스탬프의 경우는 측면으로의 회피와 반격이 불가능하고 경직을 푼 후 앞으로 앉아 대시하는 것만이 유일한 회피 방법이기 때문에 상대방을 링 아웃 시킬 때 사용하면 된다.

2. 대시 후 배후 잡기

이 방법은 백스로를 한 후 곧장 적의 등뒤로 따라가서 잡기를 입력하는 것이다. 적이 타격기를 예상하고 회피하면 정면 잡기에 당하게 되고 어설프게 경직을 풀고 타격기를 입력하면 그대로 배후 잡기를 당하게 된다. 보통 프론트 백 브레이커(←→→P+G)의 →→ 커맨드가 대시인 것을 이용해서 백스로 후 프론트 백 브레이커를 입력하면 회피했을 때는 정면 잡기로 프론트 백 브레이커를 다른 경우에는 배후 잡기인 백 브레이커(적 배후에서 P+G)를 당하게 된다.

타격기 전략

실전에서 제프리의 주력 타격기는 니 푸시(←K), 니 어택(→K), 더킹 로우(↓K+G), 미들 헬스텝(→P+K) 등으로 압축된다. 또 제프리는 앉아 대시 후 하단 펀치로 적을 견제한 후 공격을 할 경우가 많은데 이 때 ↘↓↘P를 입력하면 버티컬 어퍼가 나가게 된다. 이 때 ↘↓↘P+K로 입력해도 하단 펀치가 나가므로 이 방법을 사용하자. 대전 중 가장 많이 사용하게 되는 타격기는 역시 니 푸시(←K)이다 발생 12 프레임의 빠르기를 가지고 있고 카운터 히트시 상대가 높이 뜨기 때문에 연속기를 넣기도 쉽다. 또 더킹 로우는 펀치 카운터 시 잡기가 확정으로 들어가므로 펀치 계열의 공격을 남발하는 상대에게 사용하자. 미들 헬 스텝은 상대의 상단 공격을 회피하는 성능이 있고 리치가 길다. 그리고 히트 후 데빌 리버스 크로가 확정으로 들어간다는 장점이 있는 타격기.

데빌 리버스 크로(적 다운시 ↓P+G) 후의 심리전

데빌 리버스 크로로 일으킨 후 경직을 빨리 풀면 오히려 일으켜진 쪽이 5 프레임 먼저 움직이게 된다. 그러나 보통 대전시에는 동등한 상황 정도로 보면 된다. 이 때 일으켜진 상대의 행동 패턴은 몇가지로 압축된다.

1. PPP 연타

이 경우는 더킹 로우(↓K+G) 카운터 후 잡기로 대처하면 된다.

PPP는

피본다

2. 엘보 등의 빠른 발생 시간의 타격기로 반격

이 경우는 대부분 니 푸시(←K)로 먼저 때릴 수 있지만 재키나 사라의 엘보 또는 하단 펀치 같은 빠른 기술이라면 뒤로 한번 빠지면서 공격을 흘린 후 반격하는 것도 좋은 방법이다.

3. 측면 또는 뒤로 회피

측면과 뒤로의 백대시는 앞으로 대시한 후 잡기를 하면 되고 백 대시 후 앉는 상대에게는 대시 후 하단 잡기로 잡아주자.

DREAMCAST

회피하면

잡아주고

빠진다면

쫓아가자

연속기

평지 콤보

니 어택(→K)▶니 푸시(←K)▶바디 프레스(적 다운시 ↑P)
조건: 없음

니 어택(→K)▶켄카 어퍼(↘↘P)▶바디 프레스(적 다운시 ↑P)
조건: 정위치, 아라시 제외

니 어택(→K)▶엘보 어퍼(→→PP)▶바디 프레스(적 다운시 ↑P)
조건: 카운터

켄카 어퍼(↘↘P)▶니 어택(→K)▶바디 프레스(적 다운시 ↑P)
조건: 중량급은 카운터, 역위치

켄카 어퍼(↘↘P)▶엘보 어퍼(→→PP)▶바디 프레스(적 다운시 ↑P)
조건: 중량급은 카운터시

켄카 어퍼(↘↘P)▶라이징 해머(←↘PP)
조건: 카운터, 정위치

니 푸시(←K)▶니 푸시▶바디 프레스(적 다운시 ↑P)
조건: 카운터

니 푸시(←K)▶켄카 어퍼(↘↘P)▶바디 프레스(적 다운시 ↑P)
조건: 카운터, 정위치

니 푸시(←K)▶엘보 어퍼(→PP)▶바디 프레스(적 다운시 ↑P)
조건: 카운터

켄카 어퍼(↘↘P)▶콤보 켄카 어퍼(↘PP↘P)▶데빌 리버스 크로우(적 다운시 ↓P+G)
조건: 역위치, 아라시 제외

미들 엘스텝(→P+K)▶니 푸시(←K)▶바디 프레스(적 다운시 ↑P)
조건: 밀착시 카운터, 정위치

고저차 콤보

니 어택(→K)▶PK 캔슬▶라이징 해머(←↘PP)
조건: 카운터, 역위치, 고▶저

니 어택(→K)▶PD▶PK 캔슬▶힐 어택(←→K)
조건: 경량급 한정, 카운터, 정위치

니 어택(→K)▶니 푸시(←K)▶미들 엘스텝(→P+K)
조건: 경량급 이하, 카운터, 역위치, 고▶저

니 어택(→K)▶니 푸시(←K)▶원투 어퍼(PPP)
조건: 경량급 이하, 카운터, 고▶저

힐 어택(←→K)▶켄카 어퍼(↘↘P)▶라이징 해머(←↘PP)
조건: 경량급 이하, 적 배후, 저▶고

벽 콤보

백스로(↙P+G)▶니 푸시(←K)▶벽▶니 푸시(←K)▶바디 프레스(적 다운시 ↑P)
조건: 벽 배후

백스로(↙P+G)▶헤드 어택(←→P+K)▶벽▶콤보 켄카 어퍼(↘PP↘P)
조건: 벽 배후

백스로(↙P+G)▶헤드 어택(←→P+K)▶벽▶라이징 해머(←↘PP)▶바디 프레스(적 다운시 ↑P)
조건: 벽 배후

니 어택(→K)▶니 푸시(←K)▶켄카 어퍼(↘↘P)▶바디 프레스(적 다운시 ↑P)
조건: 벽 측면

대 초경량급 전용 콤보

니 어택(→K)▶엘보 어퍼(→→PP)▶더킹 로우(↓K+G)
조건: 없음

풀스윙 해머(←→→P+K)▶더블 어퍼(↘PP)▶더킹 로우(↓K+G)
조건: 앉은 상태에서 카운터

풀스윙 해머(←→→P+K)▶헬 딩크 해머(↓P+K)▶더킹 로우(↓K+G)
조건: 초 경량급 한정, 앉아서 히트시, 더킹 로우는 바운드 콤보

엘보 스탬프(←P)▶헬 딩크 해머(↓P+K)▶더킹 로우(↓K+G)
조건: 앉은 상태에서 히트

대 아라시 전용 콤보

백스로▶더블 엘스텝(P+E P+E)▶스트레이트 너클(P)▶라이징 해머(←↘PP)
조건: 배후 히트, 카운터

백스로▶니 푸시(←K)▶니 푸시(←K)▶대시 엘보어퍼(→→PP)
조건: 배후 히트, 카운터

켄카킥(→→K)▶니 푸시(←K)▶니 푸시▶로우펀치(↓P)▶라이징 해머(←↘PP)
조건: 배후 히트, 카운터, 로우 펀치는 앉아 대시 후

DREAMCAST

잭키 브라이언트(Jacky Bryant)

잭키는 강하다. '나쁜 놈' 이라는 소릴 들어도 좋을 만큼 강하다. 이 캐릭터는 일단 버파를 처음 시작하는 초보자에게 어울린다. 간단한 기술의 조합으로도 자신보다 경험치가 월등한 고수들에게 승리를 거둘 수도 있기 때문이다. 잭키는 경험치의 누적을 통한 심리전의 향상만 착실히 이루어진다면 얼마든지 최강의 자리를 넘볼 수 있다. 그러나 잭키 플레이어에게 가장 큰 적은 바로 '자기 자신'이다. 수련을 통한 실력 향상이 가시적으로 나타나지 않기 때문. 하이퍼 테크닉은 필요 없다. 잭키는 끊임없이 상대를 짓밟으면서 성장할뿐.

기술 설명

비트 앤 백너클(P+KP)

중, 상으로 이어지는 타격기로 가드를 당해도 큰 부담이 없고 판정이 상당히 좋아서 동시에 공격을 시도해도 다른 타격기를 무시하는 경우가 많다. 상대가 선 상태에서 비트너클(P+K)을 맞았을 때 무조건 백너클을 맞게된다. 이후 발 위치가 역위치였다면 썸머 솔트킥(↖K)이, 정위치였다면 대시 해머킥(→→K)이 공중 콤보로 들어간다. 비트너클을 가드 당했을 때 보통 상대의 어깨에 팔이 걸리면서 동작이 멈추게 되지만 백너클을 약간 딜레이를 주고 하면 가드를 당해도 기술이 끝까지 나간다.

가드 당해도

백너클이 나간다

더블 펀치 로우 스핀킥(PP↓K)

주로 마무리에 사용하는 기술로 콤보 엘보(PP→P)와 병행해서 쓰면 상대가 가드 하기가 상당히 힘들다.

콤보 엘보 스핀킥(PP→PK)

a 버전에서는 처음 펀치 히트시 끝까지 모두 맞았으나 tb에서는 중간에 가드를 할 수 있다. 그러나 PP 후 엘보 대신 잡기를 사용해서 심리전을 걸어서 상대를 당황하게 하자.

펀치 로우 스핀킥(P↓K)

펀치 후 하단 스윙킥을 하는 타격기로 펀치로 견제하다가 기습적으로 사용하면 가드하기가 상당히 까다롭다. 주로 마무리에 사용하고 근거리 카운터 히트시 하이 점핑 니 스탬프(적 다운시↓⬆P)가 확정으로 들어간다. 그러나 가드 당했을 때 측면 하단 잡기를 당할 정도로 딜레이가 크므로 주의해서 사용하자.

막기 힘들껄

엘보 스핀킥(→PK)

잭키의 주력 타격기. 발생 11 프레임의 엘보를 맞으면 스핀킥을 무조건 맞은 후 점핑 니 스탬프(적 다운시↓⬆P)까지 확정으로 들어간다. 총 대미지는 50 이상으로 상당히 크다. 또 라이징 엘보(→P)를 가드 당해도 큰 부담이 없기 때문에 상단 펀치로 견제를 하다가 잡기와 엘보 스핀킥을 번갈아 사용하면 대전을 쉽게 끌어갈 수 있다. 그러나 스핀킥을 가드 당한 후 잡기와 발생 14 이하의 타격기에 무조건 당하므로 주의하자.

엘보 가드 후

인내심이 없으면

카운터로 맞는다

니킥(→K)

잭키 유일의 띄우기 기술로 엘보 스핀킥의 빛에 가려 그다지 사용하지 않는다. 그러나 좀더 멋지게 잭키를 플레이하고 싶어하는 플레이어라면 니킥을 통한 공중 콤보도 확실히 익혀두도록 하자.

대시 해머 킥(→→K)

잭키의 원거리 주력 타격기. 엘보 스핀킥(→PK)과 더불어 2대 주력 타격기로 엘보 스핀킥이 주로 근거리에서 사용되는 것과 달리 대시 해머 킥은 원거리에서 사용하기에 알맞다. 히트시 다운 공격이 높은 확률로 들어가고 근거리가 아니라면 가드를 당해도 그다지 부담이 없다.

히트 후

헤드 스핀으로 다운 공격 피하기

더블 로우 킥(↓KK)

잭키의 주력 하단 타격기로 두 번 연속으로 하단 공격을 한다. 히트시 다운은 되지 않지만 카운터 히트시 잭키가 2 프레임 먼저 움직이므로 잡기와 엘보 스핀킥(→PK)의 심리전을 걸면 대전을 매우 유리하게 이끌 수 있다. 그러나 가드 당하면 측면 하단 잡기를 당하게 되므로 주의하자.

라이트닝 스트레이트(↘PP →P)

상, 상, 상으로 이어지는 타격기로 기술 히트 후 다운 공격이 확정으로 들어간다. 가드 후 경직이 13 이상인 기술들에 사용하면 70 정도의 대미지를 줄 수 있다. 확실한 타이밍에는 확실한 공격을 하는 것이 고수로의 지름길.

라이트닝 킥 (↓P+KKKKK)

중, 중, 중, 상, 상으로 이어지는 기술로 마지막의 킥이 히트하면 천둥치는 소리와 함께 잭키가 특수 동작을 취한다. 보통 적의 에너지가 조금 남았을 때 마무리의 용도로 사용하기에 알맞은 기술로 기술간에 자의적으로 줄 수 있는 딜레이가 상당히 길기 때문에 상대의 반격 타이밍에 혼란을 줄 수 있다.

썸머 솔트 킥(↖K)

잭키를 대표하는 기술로 이연결의 '정무문'을 보면 실전에서 사용 가능한 기술임을 알 수 있다. 카운터 히트시 최대 80정도의 대미지를 줄 수 있고 발생이 12 프레임으로 매우 빠르다. 또 타격 판정이 바닥에도 있기 때문에 바운드 콤보를 넣기에도 용이하다. 그러나 히트시 잭키가 특수 동작을 하기 때문에 다운 공격은 넣을 수 없다. 가드 당하면 상대의 공격에 무방비로 노출되므로 주의하자.

사랑과 우정의 썸머솔트 킥

니 스트라이크(→←P+G)

잭키의 주력 잡기로 히트시 약간 대시 후 싸커볼 킥(적 다운시↘K)이 높은 확률로 들어간다. 총 대미지는 70 이상이고 커맨드의 특성을 이용해서 →→←P+G의 중복 커맨드를 입력하면 원거리에서도 대시 후 간단히 잡을 수 있다.

새디스틱 허깅 니 (↘↘P+G)

50의 그다지 높지 않은 대미지를 가지고 있지만 히트시 다운 공격인 점핑 니 스템프(적 다운시↑P)가 확정으로 들어간다. 즉 총 대미지는 70 이상. 또 커맨드의 특성상 앉아 대시 새디스틱 허깅 니(↘↘P+G)를 사용할 수 있다. 그러나 잡기 회피를 당하면 측면 잡기를 무조건 당하므로 주의하자.

허깅니 후

다운 공격 확정

스위치 스텝(↓↓)

스텝을 바꾸는 잭키의 특수 기술로 스텝의 위치에 따라 같은 커맨드에도 기술이 틀려지고 공중 콤보의 히트 여부도 틀려지는 잭키에게는 꼭 필요한 기술. 게임 시작시의 경직 시간에도 사용이 가능하다.

대전 가이드

잭키의 대전은 단순 명료하다. 여러 가지를 연구해 보았자 결국 원점에 다다르기 때문이다. 열심히 니킥(→K) 후의 연속기를 연구해도, 뭔가 멋진 기술로 적을 제압하려 해도, 결국 엘보 스핀킥(→PK)이라는 기술의 후광에 가려 모두 의미 없는 것이 되고 만다.

잭키의 고수는 테크닉을 통해 뭔가 보여주려 하지 않는다. 오직 승리, 승리를 통해서만 인정을 받을 수 있는 비정의 캐릭터인 것이다. 절대 잭키를 수련하면서 자괴감에 빠질 필요는 없다. 수많은 대전 경험으로 자신의 심리 상태를 언제나 잘 갈아놓은 칼과 같이 유지하고 심리전으로 승부하자. 만약 상대가 '홍 엘보 스핀 밖에 못하는 바보한테 졌어. 내가 잭키로 해도 저 정도는 한다'라고 중얼거리더라도 신경쓸 필요 없다. 결국 패자는 역사의 뒤안길로 사라지기 마련이므로…. 잭키의 주력 기술은 스트레이트 리드(P), 스퀴트 스트레이트(⬇P), 엘보 스핀킥(→PK), 썸머 솔트(↖K), 니 스트라이크(→←P+G), 새디스틱 허깅 니(↘↘P+G) 등으로 압축된다. 특히 심리전의 시작이 되는 부분은 스트레이트 리드(➡PG)로 상대를 견제하는 것이다. 펀치의 리치가 상당히 길고 가드 당해도 부담이 없기 때문이다. 일단 스트레이트 리드를 상대가 가

DREAMCAST

드했다면 이후 공격의 우선권은 잭키에게 있다. 가드를 해도 잭키가 2 프레임 먼저 움직이기 때문이다. 이때 잭키의 공격 루트는 보통 엘보 스핀킥이나 잡기로 압축된다. 가장 간단하면서도 심리전의 우열이 극명하게 드러나는 것으로 고수의 경우는 스트레이트 리드 가드 후 상대의 앉는 모습을 보고 엘보 스핀, 상대가 회피하거나 가드하고 있으면 니 스트라이크로 잡아버린다.

또 앉아 대시 후 스쿼트 스트레이트가 히트했을 때에도 비슷한 심리전인 니 스트라이크냐 엘보 스핀킥이냐가 성립된다. 스쿼트 스트레이트의 경우는 히트시 동등한 조건, 카운터 히트시 잭키가 4 프레임 먼저 움직인다. 즉 카운터 히트 후 엘보 스핀킥, 니 스트라이크의 이지선다를 걸면 공격의 우선권은 무조건 잭키에게 있는 것이다.

니 스트라이크 후 싸커볼 킥(적 다운시↘K)은 거의 100%의 확률로 들어간다. 약간 앞으로 대시한 후 싸커볼 킥을 입력하면 되는데 대시 거리가 짧으면 상대가 회피할 수 있다. 회피하는 방법은 니 스트라이크가 끝난 후 잭키의 내민 발 쪽으로 구르는 것이다.

비트 앤 백 너클(P+KP)도 결코 간과할 수 없는 타격기 중 하나이다. 우선 타격기의 판정이 상당히 좋아서 상대의 판정을 무시하고 히트하는 경우가 종종 있고 또 비트너클(P+K) 후 약간의 딜레이를 주어서 너클을 입력하면 비록 비트너클을 가드 당해도 백 너클을 상대가 앉아서 흘리지 않는다면 잭키에게 주어지는 딜레이는 전혀 없다. 또 비트 앤 너클 로우 스핀(P+KP↓K)을 가끔 조합해주면 반격하려던 상대가 로우 스핀을 맞게된다. 물론 로우 스핀을 예상하고 앉아서 가드한다면 엘보 스핀을 먹여주자. 그리고 비트 앤 너클을 카운터로 맞았다면 발 위치를 확인한 후 정 위치에선 대시 해머 킥(→→K), 역 위치에선 썸머 솔트 킥(↖K)를 공중 콤보로 넣어주자. 만약 자신이 없다면 하이 점핑 니 스탬프(↓⬆P)로 간단히 마무리를 해도 대미지에는 큰 차이가 없다.

다시 한번 노파심에서 말하지만 잭키는 기술적 테크닉에 대해 많은 연구를 할 필요가 없다. 타 캐릭터 유저들이 기술적 테크닉에 쏟는 노력의 절반 정도만을 투자해도 잭키의 테크닉은 대부분 마스터 할 수 있다. 나머지의 시간은 심리전 테크닉을 갈고 닦는데 투자를 하자. 자신에 대해서보다 적에 대해서 많이 알아야 승률이 높아지는 것이 잭키라는 캐릭터이다.

연속기

평지 콤보

니킥(→K)▶PK캔슬▶썸머 솔트 킥(↖K)
조건: 정위치

니킥(→K)▶스쿼트 스트레이트(⬇P)▶대시 해머 킥(→→K)
조건: 역위치

니킥(→K)▶더블 펀치 니킥(PP→K)▶점핑 니 스탬프(↑P)
조건: 카운터 히트

비트 앤 백너클(P+KP)▶썸머 솔트 킥(↖K)
조건: 역위치

비트 앤 백너클(P+KP)▶대시 해머 킥(→→K)
조건: 카운터, 정위치

비트 앤 백너클(P+KP)▶슬랜트 로우 스핀킥(↙PK)
조건: 역위치

비트 앤 백너클(P+KP)▶더블 펀치 로우 스핀킥(PP↓K)
조건: 카운터

비트 앤 백너클(P+KP)▶플래시 피스톤 펀치(PPP)▶점핑 니 스탬프(↑P)
조건: 카운터, 역위치, 경량급 이하

니킥(→K)▶스쿼트 스트레이트(⬇P)▶슬랜트 로우 스핀킥(↙PK)
조건: 역위치

스핀일 소드(←K+G)▶썸머 솔트킥(↖K)
조건: 없음

니킥(→K)▶콤보 엘보 너클 로우 스핀킥(➡PP→PP↓K)
조건: 카운터, 경량급 이하(아키라, 잭키 제외)

벽 콤보

엘보 스핀킥(→PK)▶벽▶슬랜트 로우 스핀킥(↙PK)
조건: 정위치, 초 경량급, 벽 정면

니킥(→K)▶콤보 엘보 스핀킥(PP→PK)▶벽▶썸머 솔트 킥(↖K)
조건: 역위치, 배후 히트, 경량급, 벽 정면

니킥(→K)▶라이트닝 킥 5(↓P+KKKKK)
조건: 초 경량급, 역위치, 벽 측면

니킥(→K)▶라이트닝 스톰 5(↙P+KKKKK)
조건: 카운터, 초 경량급, 정위치, 동굴 스테이지 한정

고저차 콤보

니킥(→K)▶라이트닝 스톰 1(↙P+K)▶콤보 엘보 스핀킥(PP→PK)
조건: 카운터, 역위치, 초 경량급, 고▶저

비트 앤 백너클(P+KP)▶콤보 엘보 너클 로우 스핀킥(➡PP→PP↓K)
조건: 카운터, 정위치, 초 경량급, 고▶저

대 초경량급 전용 콤보

니킥(→K)▶로우킥(↓K)▶레그 슬라이서(↓K+G)
조건: 없음

니킥(→K)▶로우킥(↓K)▶썸머솔트킥(↖K)
조건: 역위치, 앉은 상태에서 히트

니킥(→K)▶라이트닝 스톰1(↙P+K)▶전방 대시▶썸머솔트킥(↖K)
조건: 앉은 상태에서 히트

대 아라시 전용 콤보

비트&백너클(P+KP)▶라이트닝 스톰1(↙P+K)▶썸머솔트킥(↖K)
조건: 역위치, 카운터

DREAMCAST

사라 브라이언트(Sarah Bryant)

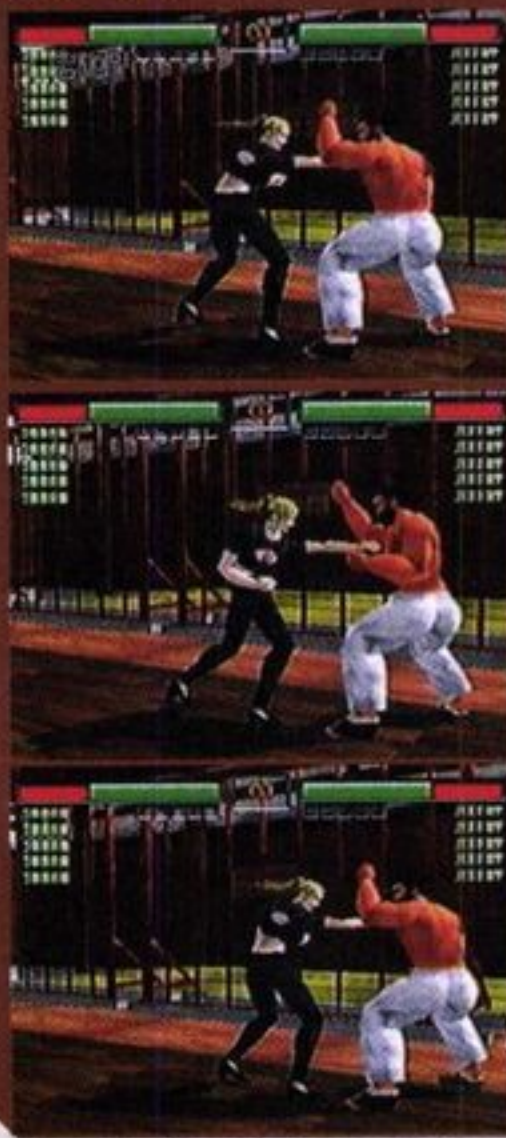
사라와 잭키는 서로 기술적으로 유사점이 상당히 많다. 물론 많은 사람들이 잭키가 더 우수하다고 하지만 대전시의 심리전 이외에 기술 습득의 즐거움이 적은 잭키와는 달리 사라는 심리전 적 요소 외에도 익혀야 할 테크닉이 많아서 즐겁다. 또한 다양한 공중 콤보를 가지고 있는 것도 사라를 플레이하는 즐거움 중 하나이다.

DREAMCAST

기술 설명

스웨이 로우킥(↓K+E)

사라 최강의 하단 견제기로 기술이 끝난 후 상대와 거리가 가까워지지 않기 때문에 반격을 잘 당하지 않는다. 막상 히트 후 사라가 유리해지거나 공격의 우선권을 잡는 효과는 없지만 상대에게 하단 가드를 유발시켜서 엘보 조인트 버트(→PK)에 당하게 할 수 있다.

플래시 피스톤 펀치 C (PP↑P)

언뜻 보기에는 플래시 피스톤 펀치 A(PPP)와 큰 차이가 없는 것처럼 보이지만 실제로는 큰 차이가 있다. 일단 마지막의 펀치가 A의 경우는 리치가 짧은 어퍼지만 C의 경우는 첫째, 둘째와 같은 스트레이트 펀치이다. 즉 리치가 약간 더 길어서 공중 콤보에 사용하기 적절하다. 또 카운터 히트시 A는 1 프레임 늦게 움직이는데 반해 C의 경우는 1 프레임 빨리 움직일 수 있다. 그러므로 콤보 썸머솔트(PPP↘K)를 사용할 생각이 아니라면 플래시 피스톤 펀치 C를 적극적으로 사용하는 것이 대전에 유리하다.

펀치 사이드 킥(P↓K)

상, 중으로 이어지는 타격기로 사이드 킥을 앉아서 맞았을 때 상대는 비틀거리게 된다. 그러나 가드 당했을 때의 딜레이가 의외로 커서 보통 상대의 에너지가 조금 남은 상황에서 마무리용으로 자주 사용한다.

라이징 니 더블(⬇→KK)

중, 중으로 이어지는 타격기로 히트시 상대가 높이 뜨기 때문에 공중 콤보를 넣기 용이하다. 정식 커맨드와는 달리 앉은 상태에서 →KK를 입력하면 기술이 발동한다. 보통 엘보로 상대를 비틀거리게 한 후 앉아 대시로 파고들어 잡기와 라이징 니 더블의 이지선다를 사용하는 경우가 많다.

더블 조인트 버트(→PK)

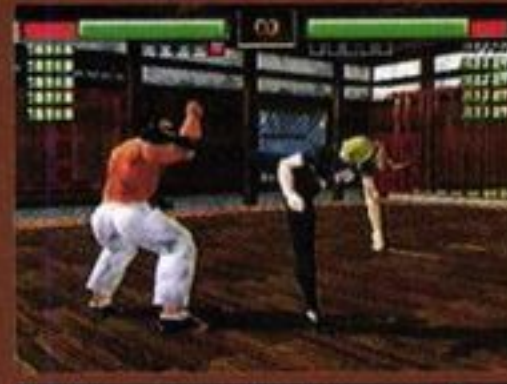
잭키에게 엘보 스핀킥이 있다면 사라에겐 이 기술이 있다. 비록 라이징 엘보의 성능은 잭키에 비해 약간 떨어지지만 더블 조인트 버트는 중, 중으로 이어지는 기술이라서 상대가 앉아서 흘리는 것이 불가능하다. 또 엘보를 가드 당해도 약간 딜레이를 준 후 니킥(→K)을 맞추면 하이 점핑 니 스탬프(적 다운시↓⬆P)가 확정으로 들어간다. 그러나 가드 당했을 때 발생 11 프레임 이하의 기술에 무조건 당하므로 주의하자.

엘보

니

가드 당하면 잡힌다

일루전 로우킥(↘KK←K)

중, 상, 하로 이어지는 킥 공격으로 근거리에서 가드 당한 경우가 아니면 반격 당할 위험이 적다. 일반적으로 마무리용으로 사용한다.

드래곤 스매시 캐논(↙K)

중단 판정의 타격기로 보통 띄우기용으로 사용하거나 공중 콤보의 중간에 사용한다. 타격점이 상당히 낮아서 바운드 콤보에도 종종 사용한다.

토킥 잭나이프(↓P+KK)

중, 중으로 이어지는 타격기로 사라의 주력 띄우기 기술이다. 발생 시

간이 느리기 때문에 보통 잡기 확정 타이밍에 상대의 잡기 회피 동작을 노리고 사용한다. 히트 후 여러 가지 연속기들이 안정적으로 들어가므로 아래의 연속기 공략에서 입맛대로 골라서 사용하자.

다운 포즈

잭나이프 사이드 킥(↓KK)

중, 중으로 이어지는 타격기로 잭나이프 킥(↓K)으로 상대를 견제하다가 딜레이를 준 후 사이드 킥을 입력하면 상대가 종종 카운터로 맞는다. 이 때 점핑 니 스탬프(적 다운시 ↓⬆P)가 거의 확정으로 들어간다.

썸머솔트 킥(↖K)

잭키의 동명 기술과 흡사한 기술. 잭키의 썸머에 비해 대미지가 10 낮지만 기술 발동시 공중으로 올라가는 높이가 훨씬 낮기 때문에 가드 당했을 때의 딜레이가 작다.

스핀 힐 소드(↖K+G)

중단 판정의 타격기로 히트시 상대는 머리가 먼저 땅에 닿는 모습으로 다운되기 때문에 바운드 콤보를 넣기가 용이하다. 그러나 발생 시간이 느려서 실전에서 사용하기가 다소 까다롭다.

히트 후

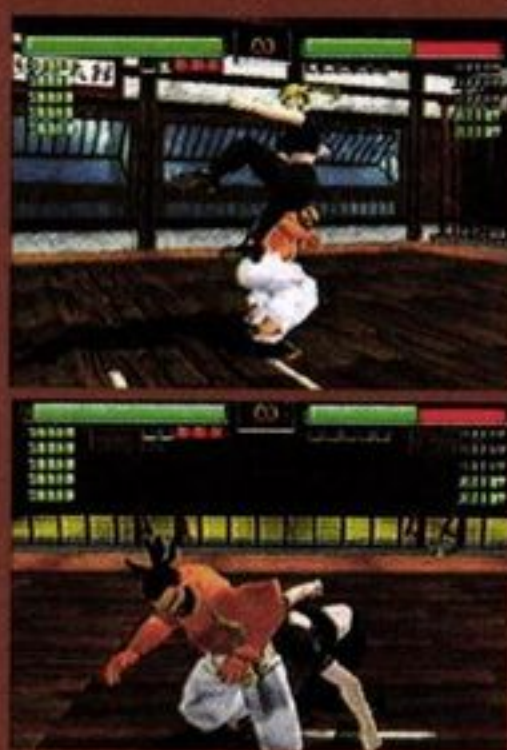
라운드 킥(↑K+G)

약간 점프하면서 회전킥을 하는 중단 타격기로 상대의 하단 공격을 회피하는 성능이 있다. 보통 상대의 하단 기상 공격을 예측하고 사용하는 경우가 많지만 의외로 리치가 길기 때문에 원거리에서 사용하면 상대가 카운터로 맞을 확률이 높다. 일단 카운터 히트하면 상대는 상당한 높이로 뜨기 때문에 공중 콤보를 넣기도 용이하다.

라이트닝 니 스매시(←P+G)

일명 '대끊기 잡기' 또는 '거파필(거시×파괴 필살기의 약자)'로 불리는 기술로 상대가 남성 캐릭터일 경우 화면 가득 잔혹한 장면이 연출된다. 기술이 끝난 후 앞 대시 후 다운 공격을 할 수 있다.

레그 홀드 스로(←→P+G)

사라의 잡기 중 최고의 대미지를 가지고 있는 정면 잡기로 링 끝에 몰렸을 때 사용해도 효과적이다. 그러나 잡기 회피를 당하면 측면 잡기에 무조건 당하게 되므로 주의하자.

롤링 페이스 크래셔(↗P+G)

사라의 캐치 잡기로 20 프레임의 발생 시간을 가지고 있다. 60의 대미지와 긴 리치를 가지고 있지만 기술 발생 도중 잡기에 당하고 상대와의 라인이 어긋나 있으면 잘 잡히지 않는다는 단점이 있다. 보통 스트레이트 리드(P) 같은 기술로 적당히 거리를 벌린 후 사용하면 상대의 상단 기술을 흘리면서 잡는다.

문설트(↗P)

상대의 등뒤로 넘어가는 특수 이동기로 상대의 기상 공격 타이밍에 사용하면 배후를 잡는 경우가 종종 있다.

대전 가이드

사라의 공격은 결국 더블 조인트 버트(→PK)와 잡기, 스웨이 킥(↓K+E)로 압축된다. 물론 잭키와는 달리 다수의 띄우기 성능을 가진 기술들이 있기 때문에 잭키 정도로 대전을 단순하게 진행하지는 않는다. 그러나 더블 조인트 버트의 성능이 워낙 뛰어나다 보니 다른 기술들을 활용해 볼 기회가 줄어드는 것도 사실. 허나 활용한 가능한 모든 기술을 마스터해 전력을 극대화시키는 것이 잭키가 아닌 사라 브라이언트의 유저의 도리일 듯 싶다.

사라는 비슷한 스타일의 잭키에 비해 기본기의 성능이 많이 떨어지므로 기본기보다는 여타 고유기에 좀 더 무게를 얹어주는 것이 좋다. 역시 의존하게 되는 것은 두말하면 잔소리인 더블 조인트 버트와 스웨이 킥. 초고성능 하단기 스웨이 킥으로 하단 가드에 신경쓰게 만든 뒤 엘보로 혼란을 가중시키는 것. 결국 확실한 대미지는 잡기와 더블 조인트 버트의 이지선다로 뽑아야 하겠지만 더블 조인트 버트의 경우 잭키의 엘보 스핀 킥과 달리 1격 히트후 2격이 히트하지 않는 경우가 종종 일어나며(주로 엘보를 앉아서 맞고 비틀거릴 때 일어난다) 가드시 상대와 밀착상태로 딜레이를 노출하기 때문에 다른 기술과의 병용이 불가피하다는 결론이 나오게 된다. 게다가 잡기의 취약성도 타 기술 병용이유에 또 하나의 이유가 된다. 잡기회피 방향도 두 개(←, →)에 불과한 데다 라이트닝 니 스매시(←P+G)와 넥 브리커 드롭(→→P+G)은 대미지가 미미하고, 레그 홀드 스로(→P+G)는 회피 시 측면잡기가 들어간다는 부담이 있다는 것. 딜레이 포착시 토킥 잭나이프나 니 킥, 잭나이프 킥 사이드의 시간차 심리전 등에 약간씩 비중을 실어주며 스타일을 만들어가자. 빠른 이동능력과 배후를 점하는이동기 문설트도 완성된 사라를 구성하는데 있어 빠질 수 없는 요소. 로 보통 상대를 다운 시킨 후에 사용하는 것이 좋다. 그런데 상대 다운 직후 사용했을 때 문설트 대신 점핑 니 스템프(적 다운시↑P)가 나가는 경우가 종종 있는데 이 때는 ↗ 입력 후 레버를 중립에 놓고 P를 누르면 다운 공격이 나가지 않고 문설트가 나간다. 더블 조인트 버트(→PK) 후 곧장 사용하면 상대의 배후를 점하기 쉽다.

연속기

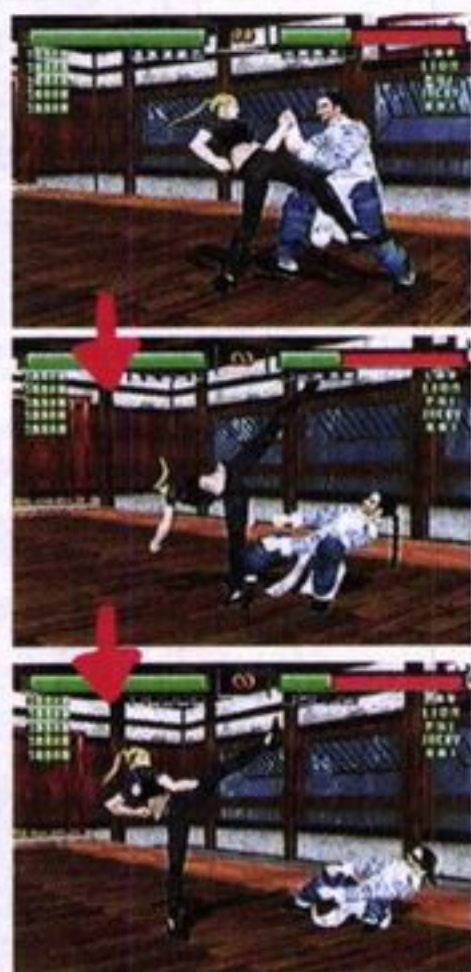
평지 콤보

니킥(→K)▶콤보 썸머 솔트킥(PPP↖K)
조건: 카운터, 정위치

니킥(→K)▶드래곤 스매시 캐논(↙K)▶대시니(→→K)
조건: 카운터, 경량급 이하

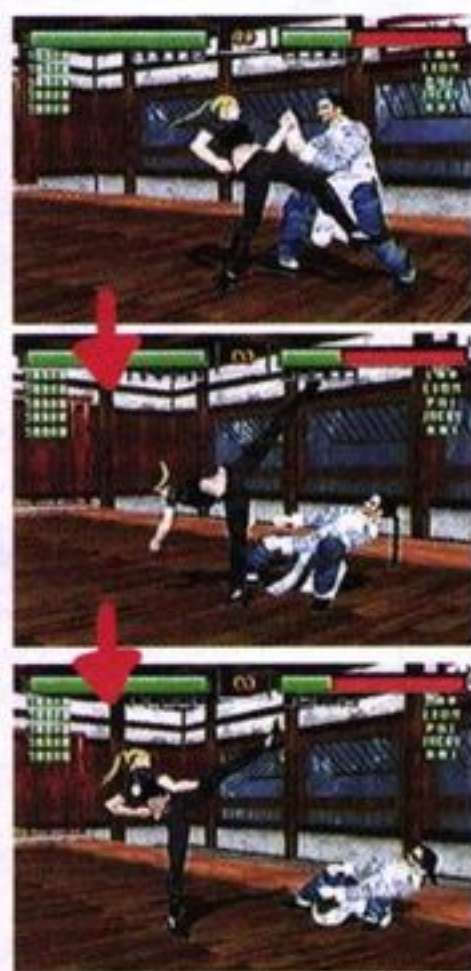
드래곤 스매시 캐논(↙K)▶엘보 힐 소드(→P←K)
조건: 없음

토킥 잭나이프(↓P+KK)▶잭나이프 사이드킥(↓KK)
조건: 역위치

스핀힐 소드(↖K+G)▶드래곤 스매시 캐논(↙K)▶잭나이프 킥(↓K)
조건: 앉아 히트시

토킥 잭나이프(↓P+KK)▶콤보 썸머 솔트킥(PPP↖K)
조건: 정위치

라이징 니 더블(↓→KK)▶썸머 솔트킥(↖K)
조건: 역위치

라운드 킥(↑K+G)▶콤보 썸머 솔트킥(PPP↖K)
조건: 카운터

스핀힐 소드(↖K+G)▶드래곤 스매시 캐논(↙K)▶잭나이프 킥(↓K)
조건: 앉아 히트시

스핀힐 소드(↖K+G)▶썸머 솔트킥
조건: 없음

스핀힐 소드(↖K+G)▶드래곤 스매시 캐논(↙K)▶썸머솔트 킥(↖K)
조건: 앉아 히트시, 정위치

스핀힐 소드(↖K+G)▶드래곤 스매시 캐논(↙K)▶점핑 니 스탬프(적 다운시↑P)
조건: 앉아 히트시

스핀힐 소드(↖K+G)▶라이징 니(↓→K)
조건: 앉아 히트시

고저차 콤보

니킥(→K)▶플래시 피스톤 펀치(→PP↑P)▶콤보 썸머솔트 킥(→PPP↖K)
조건: 카운터, 경량급 이하, 정위치, 고▶저

토킥 잭나이프(↓P+KK)▶드래곤 스매시 캐논(↙K)▶콤보 라이징니(PPPK)
조건: 초 경량급, 역위치, 고▶저

토킥 잭나이프(↓P+KK)▶플래시 피스톤 펀치(→PP↑P)▶콤보 썸머솔트 킥(→PPP↖K)
조건: 초 경량급, 정위치, 고▶저

평지 콤보

토킥 잭나이프(↓P+KK)▶토킥 잭나이프(↓P+KK)▶콤보 썸머솔트 킥(PPP↖K)
조건: 토킥 잭나이프 2격째만 카운터, 초 경량급, 측면 벽

라이징니 더블(↓KK)▶벽▶토킥 잭나이프(↓P+KK)
조건: 정면 벽, 적 배후에서

드래곤 스매시(↙K)▶드래곤 스매시▶드래곤 스매시▶콤보 썸머솔트 킥(PPP↖K)
조건: 앉아 히트시, 카운터, 초 경량급, 역위치, 파이 스테이지 한정, 측면 벽, 고▶저

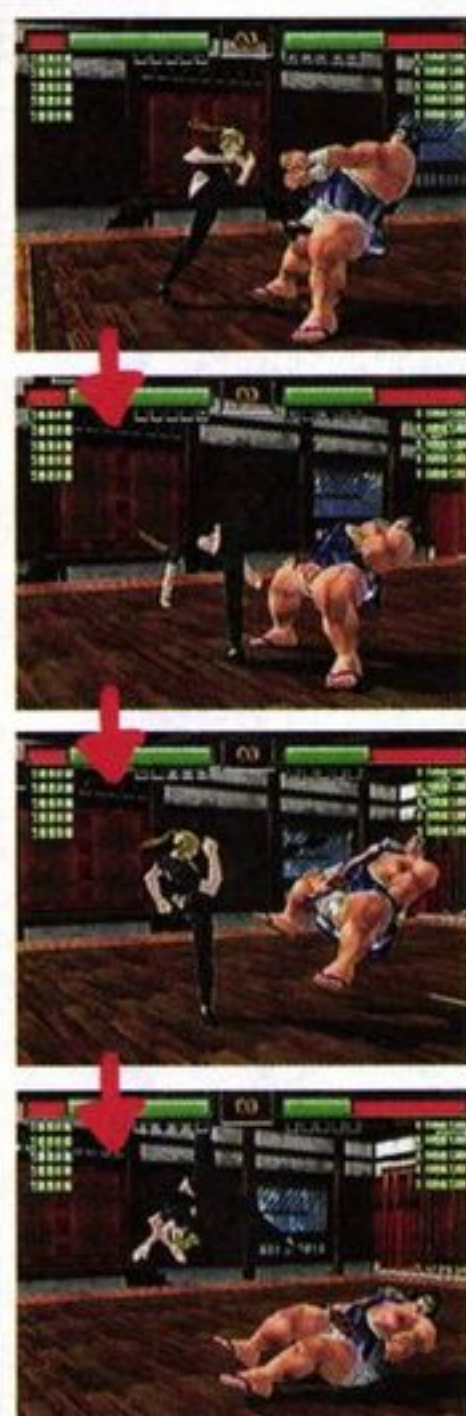
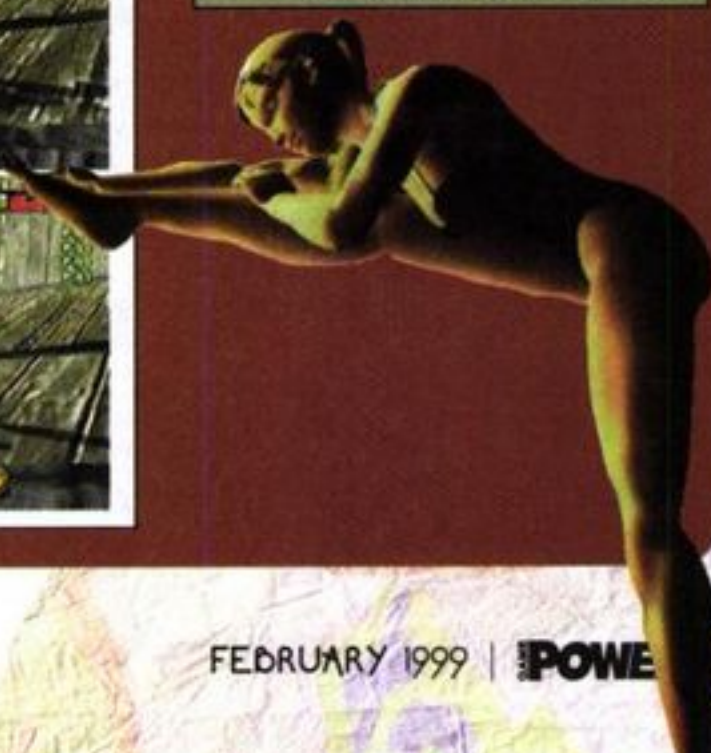
대 초경량급 전용 콤보

더블스텝 니(→K↘K)▶스핀 힐 소드(↖K+G)
조건: 역위치, 카운터

대 아라시 전용 콤보

스텝 훅 킥(소점프 상승 중K)▶드래곤 스매시 캐논(↙K)▶버티컬 킥(K)▶접근▶썸머솔트킥(↖K)
조건: 정위치, 카운터

더블스텝 니(→K↘K)▶스핀 힐 소드(↖K+G)
조건: 역위치, 카운터

DREAMCAST

카게마루(Kagemaru)

카게는 링 아웃이 있는 곳에서는 언제든 일발 역전이 가능하다. 그야말로 만능형 캐릭터라는 말이 어울리는 카게는 잡기, 타격기, 스피드의 삼박자가 완벽히 조화된 모습을 보여준다. 호연락 후의 시기적절한 콤보들을 모두 익히는 데는 상당한 노력이 필요하지만, 그에 상응하는 보답은 확실하다. 엄마를 찾아 대회에 참가한 카게는 오늘도 엄마 바지를 입고 엄마 생각에 빠져든다.

기술 설명

산탄격(PPP)

단지 P 3연타일 뿐이지만 1격인 탄권이 전 캐릭터의 기본 P중 가장 빠른 8프레임이라는 이유만으로 상당히 강력한 기술이 되었다. 카게는 32(10+10+12)의 대미지를 가진 확실한 반격기를 지니고 있는 셈. 산탄격 히트 후 산탄리축(PPPK)의 연계와 잡기로 어설프지만 강력한 이지선다를 걸어줄 수 있다. 고성능이긴 하지만 너무 남용하면 상대의 짜증을 유발할 수 있으므로 적절한 사용을 권한다.

주타(→P)

전 캐릭터의 엘보계 공격 중 최강의 성능을 자랑한다. 발생시간은 재키, 사라, 리온 등의 것(11프레임)과 같지만 가드시 경화시간이 5프레임으로 월등히 짧다. 파생기는 없지만 주타 그 자체로 충분히 주력기가 된다. 딜레이가 작은 덕에 가드시에도 부담이 적으므로 패턴이 읽히지 않는 한도 내에서 적극적 사용을 권한다.

부신무릎차기(⬇→K)

점프고도가 너무 높아 다른 캐릭터의 니처럼 주력기로 쓸 수 없다. 호연락 후의 콤보시동기로서가 유일한 사용처이다.

뇌룡비상각(→→P+K+G)

판정에는 강상단이라고 되어있지만 사실 하단에 가깝다. 동작이 워낙 갑작스러운데다가 하단 가드가 필요하므로 불시에 사용할 경우 가드가 상당히 까다롭다. 하지만 가드했을 경우 엄청난 경화시간으로 인해 모든 잡기와 타격기에 노출되므로 거의 도박기라 할 수 있다. 경험치가 쌓이면 발생동작을 보고 가드하는 것도 가능해 진다. 정말 간간이만 사용해 주어 효과를 보자.

유영각(→→K)

다운공격으로의 이용이 유일한 사용처인 하단공격. 일반 다운공격이 최악인 카게에게 유영각은 절대 없어서는 안 될 존재이다. 타 캐릭터의 약다운공격 정도의 대미지를 보여준다.

찔러차기(↓ or ⬇K)

카게의 기본 하단K로서 사용빈도가 꽤 높다. 엘보나 선축 등 강력한 중단공격을 경계하는 상대의 가드를 혼란시키는데 적합하다. 카운터 히트시 재키, 사라, 울프, 제프리의 하단K처럼 2프레임의 잡기 확정 타이밍이 생긴다. 가드시 하단 잡기 확정이므로 강력한 하단 잡기를 가지고 있는 중량급에게는 될 수 있는 한 사용을 자제하자.

엽아룡(→→K+G)

뇌룡비상각(→→P+K+G)과 비슷한 성격의 중단공격이다. 따라서 뇌룡비상각과 혼용해 효과를 볼 수 있으나 중수이상이라면 보고 구분하는 것이 충분히 가능하니 자제하는 것이 좋다. 의외의 상황에서 히트하는 수가 많으니 성공확률이 높은 타이밍을 연구하는 것도 좋을 듯(물론 쓸데없는 것이 될 공산이 크다).

영인(→↓↘P)

스파시리즈의 승룡권과 모든 면에서 흡사한 기술. 짧은 리치와 엄청난 딜레이 때문에 단독으로 사용하는 일은 드물고 주로 콤보용으로 활용한다. 상단 회피능력을 믿고 도박성으로 사용해 볼 수도 있다. 기본대미지 40에 선 상태에서 히트할 경우 유영각이 들어가니 대미지는 괜찮은 편.

선축 (↓K+G or ⬇K+G)

카게의 주력 타격기. 중단 판정에 커맨드가 간단하고 리치가 길다. 앉은 상태의 노멀히트와 극심한 역고저차(저▶고)를 제외하고는 유영각이 확정이어서 대미지가 짭짤하다. 가장 큰 장점은 짭짤한 대미지에 비해 허점이 작다는 것. 비록 잡기 확정이긴 하지만 가드시 거리가 꽤 벌어져서 어려운 커맨드의 잡기는 넣어주기 어렵다. 기회가 포착될 때마다 적극적으로 사용해 주자.

원거리에

잡히지 않는다

지바시리(↙K)

리치가 짧고 딜레이도 크며 대미지도 미미한(19) 하단공격. 지바시리의 포인트는 빠르고 회피능력이 탁월하다는 점. 따라서 19이하의 체력을 남긴 상대를 마무리할 때가 주 사용처가 된다. 중단 기상공격을 피하며 가격하는 것도 가능.

수차차기(↖K+G)

썸머계 공격으로서 재키, 사라의 썸머솔트킥과 그 용도를 같이한다. 재키의 썸머와 비교해 볼 때 대미지는 50으로 10이 더 낮고 딜레이는 더 커서 성능이 떨어진다고 할 수 있다. 하지만 급박한 상황에서 위력을 발휘한다는 점에 있어서는 다를 바가 없다.

원월차기(↗K+G)

하단 기상공격 회피 가격이 주 사용처인 점프계 공격이다. 히트시 콤보연계가 가능하고 가드시에도 딜레이가 거의 없다는 점이 장점. 단, 원거리에서 사용시 가드 당하면 딜레

DREAMCAST

이가 크다는 것을 명심하자. 타격판정이 바닥까지 있으므로 바운드 콤보로도 활용된다. 이용가치가 높은 기술.

용미섬(←←K+G)

하단 뒤돌기 공격으로 히트시 배후 공격인 반월차기(적 배후 시 ↓K)가 콤보로 들어간다. 발생이 빠른 편이고 딜레이도 적어 카게의 주력 하단기가 된다. 가드시 배후 하단 잡기가 확정이므로 배후 하단 잡기를 가진 캐릭터에게는 각별히 주의해서 사용하자. 배후 하단이 확정이라 하더라도 원거리에서 발끝으로 가드했을 때는 잡는 것이 거의 불가능하므로 확실한 거리조절 후 사용하는 것이 좋다.

순역자재(→P+G)

상대의 배후를 점하는 일종의 가드 해체기. 여러 가지 콤보를 만들어 낼 수 있다. 일단 영인(→↓↘P)이 확정이고(아오이는 배후외문 때문에 제외) 이수차(↘K+G)도 거의 모든 경우에 안전하게 들어간다. 상대와 자리를 바꾸기 때문에 역링 아웃을 노려볼 수 있다. 역 링 아웃을 노릴 때는 배후에서 뇌룡비상각을 권장한다. 측면과 배후에서도 순역자재의 사용이 가능하다.

호연락(←P+G)

버파 1부터 카게의 트레이드마크이자 울프의 자이언트 스윙, 제프리의 스플레시 마운틴과 함께 버파 3대 잡기이다. 3대 잡기 중에서도 최고의 성능을 자랑한다. 이유는 바로 너무도 간단한 커맨드와 너무도 강력한 후속 콤보들 때문. 호연락 자체의 대미지는 40이지만 콤보를 제대로 구사해 줄 경우 100에 근접하는 대미지를 뽑아낼 수 있다. 대미지뿐만이 아니고 밀어내기에 중점을 둔 콤보를 사용할 경우 사막스테이지가 아닌한 안전지대는 전혀 없다고 할 수 있을 정도. 콤보는 호연락에서 이어지는 것이 거의 대부분인데 그 호연락 콤보 때문에 카게를 선택하는 사람이 태반일 것이다. 자세한 설명은 대전 가이드에서 하겠다.

도하(↘P+G)

원커맨드에 대미지(다운공격 발꿈치 찍기 포함 63)가 쏠쏠하여 이용가치가 있다. 잡기 회피 커맨드를 혼란시키기 위해서도 자주 써주어야 한다.

부하(←↓P+G)

대미지 60에 다운 공격의 대미지를 포함하면 70 이상의 대미지를 줄 수 있는 잡기. 하지만 투커맨드이고 잡기 회피를 당하면 측면 잡기를 무조건 당하게 된다는 단점이 있다.

지스베리(러시 중 K)

달려가다가 슬라이딩을 하는 하단 공격으로 원거리에서 러시 중 기습적으로 사용하는 것도 좋지만 타격기 히트 후 바운드 콤보로 사용하는 경우가 더 많다. 상대가 서서 맞은 후 다운 됐다면 상대와의 거리에 따라 백대시 후 또는 제자리에서 반월차기(적 배후시 ↓K)가 들어간다.

대전 가이드

카게는 그야말로 전천후 캐릭터이다. 타격기, 잡기, 스피드 등 어느 하나 떨어지는 것이 없는 캐릭터로 상황에 따라 한방에 상대를 끝낼 수도 있고 잔 기술로 쉴 새 없는 공격을 퍼부어서 상대를 말려 죽일 수도 있다. 카게의 기술들을 살펴보면 하나같이 최고급의 성능을 지닌 것들뿐이다.

상단 펀치인 탄권(P)은 발생 8 프레임, 선축(↓K+G)이라는 고성능의 회전 타격기, 잭키의 그것을 능가하는 성능을 가진 엘보, 가드를 당해도 딜레이가 거의 없는 하단기 용미섬(←←K+G), 카게를 상징하는 최강의 잡기 호연락(←P+G) 등…. 카게 유저라면 꼭 알아야 하는 다수의 콤보들도 난이도가 결코 쉬운 편이 아니고 강한 기술로 집중이 되는 만큼 상대와의 심리전의 폭도 좁아지기 때문에 심리적으로 상대를 제압하기 위해서는 상당한 경험치를 쌓아야 하는 것이다. 백대시가 오직 레버로만 가능하다는 사실은(←E를 입력하면 이동기인 측전이 나간다) 상당한 약점으로 작용하니 주의.

카게의 필살기는 결국 호연락이다. 따지고 보면 나머지 모든 기술들은 호연락을 잡고 상황에 맞는 최강의 콤보를 쓰기 위한 도구에 지나지 않는 것이다. 카게를 사용하는 사람들이 심리전에서 초점을 맞추어야 할 것은 바로 '언제, 어떻게 호연락을 잡을 것인가?' 일지도 모른다.

호연락 후 최강의 콤보는 역시 부신슬축(⬇→K)으로 시작하는 것이다. 대부분 카게를 시작하는 사람들이 가장 어려움을 느끼는 것이 바로 호연락 후 부신슬축을 맞추는 것이다. 이론은 간단하다. 호연락 후 앉아 대시 후 →K를 입력하는 것이다. 즉 ↘↓↘→K를 공중에서 상대가 떨어지기 전에 입력한 후 맞추면 된다. 일단 부신이 맞기 시작했다면 이 후 콤보를 넣기에 알맞은 높이로 맞추는 것은 계속된 반복 수련으로 터득해야 한다.

부신을 이상적으로 맞춘 모습

그림처럼 되면 평지에서 가장 이상적으로 부신을 맞춘 것이다.

카게에 애정을 가지고 플레이할 게이머라면 적어도 호연락▶부신▶PPPK 정도는 맞출 정도로 수련을 한 후 대전에 나서도록 하자.

호연락 다음으로 많이 쓰이는 잡기는 순역자재(→P+G)이다. 순역자재는 호연락과 달리 콤보가 상대적이다. 즉 확정하는 기술들은 있지만 상대방의 움직임에 따라 이어지는 연속기가 달라지는 것이다. 순역자재 후 가장 보편적이고 확실한 공격이 바로 영인(→↓↘P)이다. 이 기술은 아오이의 배후 반격기를 제외하고는 전 캐릭터에게 확정 히트하기는 하지만 상대가 어떻게 맞느냐가 후속타의 여부에 큰 영향을 미친다. 상대의 타격 후 포즈를 정리해 보면 다음과 같다.

1. 노멀 히트시

2. 카운터 히트시

3. 앉아서 히트시

대표적으로 이 3가지로 나눌 수 있고 각각의 경우에 대응하는 연속기는 연속기 공략을 참조하자.

연속기

평지 콤보

중축(↘K)▶PK캔슬▶영인(→↓↘P)
조건: 카운터

원월축(↗K+G)▶영인(→↓↘P)
조건: 없음

수도(소점프 상승중 P)▶원월축(↗K+G)
조건: 없음

순역자재(→P+G)▶영인(→↓↘P)▶영인
조건: 서서 히트시

순역자재(→P+G)▶영인(→↓↘P)▶수차축(↖K+G)
조건: 앉아서 히트시, 아오이, 파이 제외

순역자재(←P+G)▶비전축(소점프 상승중 K)▶용미섬(←←K+G)▶반월축(↓K)
조건: 울프, 제프리, 카게 제외

호연락(←P+G)▶환업(←K+G)▶영인(→↓↘P)▶종떨어뜨리기(적 다운시↘K)
조건: 없음

순역자재(→P+G)▶뇌룡 비상각(→→P+K+G)
조건: 없음

호연락(←P+G)▶환업(←K+G)▶탄권(P)▶이수차(↘K+G)
조건: 없음

호연락(←P+G)▶환업(←K+G)▶산탄나선리축(PP←PK)
조건: 없음

호연락(←P+G)▶환업(←K+G)▶탄권(P)▶엽중(PK)▶지스베리(러시 중 K)
조건: 없음

호연락(←P+G)▶돌종축(소점프 중 공중에서 K)▶나선리축(←PK)▶지스베리(러시 중 K)
조건: 없음

호연락(←P+G)▶회피▶나선(←P)▶탄권(P)▶탄권▶열장(PP)▶지스베리(러시 중 K)
조건: 없음, 회피시 카게의 가슴 방향 회피

호연락(←P+G)▶회피▶나선(←P)▶탄권(P)▶측탄 나선리축(↗PP←PK)
조건: 없음, 회피시 카게의 가슴 방향 회피

호연락(←P+G)▶부신슬축(⬇→K)▶탄권(P)▶산탄나선리축(PP←PK)
조건: 없음

호연락(←P+G)▶부신슬축(⬇→K)▶탄권(P)▶PK캔슬▶영인(→↓↘P)
조건: 없음

호연락(←P+G)▶부신슬축(⬇→K)▶탄권(P)▶수차축(↖K+G)
조건: 없음

호연락(←P+G)▶부신슬축(⬇→K)▶탄권(P)▶뇌룡 비상각(→→P+K+G)
조건: 없음

호연락(←P+G)▶부신슬축(⬇→K)▶탄권(P)▶나선리축(←PK)▶지스베리(러시 중 K)
조건: 없음

호연락(←P+G)▶부신슬축(⬇→K)▶탄권(P)▶탄권(P)▶열장(PP)▶지스베리(러시 중 K)
조건: 없음

호연락(←P+G)▶산탄나선(PP←P)▶지뢰탄(P+E)▶지뢰탄(P+E)▶수차축(↖K+G)
조건: 경량급 한정

호연락(←P+G)▶돌종축(소점프 중 공중에서 K)▶산탄격(PPP)▶지스베리(러시 중 K)
조건: 없음

고저차 콤보

호연락(←P+G)▶부신슬축(⬇→K)▶탄권(P)▶탄권▶엽중(PK)▶지스베리(러시 중 K)
조건: 없음, 고▶저

호연락(←P+G)▶부신슬축(⬇→K)▶나선(←P)▶탄권(P)▶탄권(P)▶산탄격(PPP)▶지스베리(러시 중 K)
조건: 경량급 이하, 고▶저

대 초경량급 전용 콤보

영인(→↓↘P)▶찔러차기(↓K)▶영인(→↓↘P)
조건: 정위치, 앉은 상태에서 히트

영인(→↓↘P)▶찔러차기(↓K)▶수차축(↖K+G)
조건: 역위치, 앉은 상태에서 히트

호연락(←P+G)▶벽▶영인(→↓↘P)▶PKD▶환업(←K+G)▶이수차(↘K+G)
조건: 없음

수도(소점프 상승 중 P)▶원월차기(↗K+G)▶이수차(↘K+G)
조건: 없음

벽 콤보

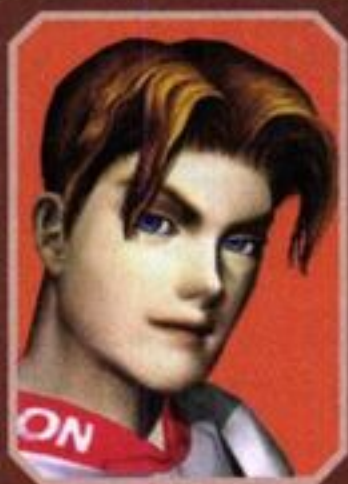
호연락(←P+G)▶벽▶영인(→↓↘P)▶PK캔슬▶탄권(P)▶영인
조건: 없음

호연락(←P+G)▶벽▶원월축(↗K+G)▶탄권(P)▶탄권(P)▶지뢰탄(⬇P)▶영인(→↓↘P)
조건: 경량급 이하, 벽 배후

대 아라시 전용 콤보

순역자재(→P+G)▶중단차기(↘K)▶하단P▶엽아룡(→→K+G)
조건: 배후 히트, 카운터

지스베리(러시 중 K)▶수차차기(↗K+G)
조건: 앉은 상태에서 카운터 히트

DREAMCAST

리온 라팔(Lion Rafale)

'나비처럼 날아가 벌처럼 쏴라'라는 무하마드 알리의 지론에 완벽히 들어맞는 캐릭터. 전 캐릭터 중 가장 현란한 움직임으로 상대의 얼을 빼놓은 뒤 날카로운 일침을 가하는 것이 리온의 대전 스타일이다. 소수 기술의 강함에 의존하는 것이 아닌 캐릭터 자체에 대한 완벽한 이해를 요하는 고급 캐릭터 리온. 승리보다는 멋과 스타일을 추구하는 캐릭터 리온. 그를 선택할 자격이 있는 자는 오직 버파의 익스퍼트 뿐이다.

나비처럼 날아서

벌처럼 찐다?

기술 설명

질보승천수(⬇→P+G)

리온의 대표적인 띄우기 기술. 앉은 상태에만 가능하고 킥카운터 이상으로 맞추어야만 띄울 수 있다는 것 때문에 활용이 그리 쉬운 기술은 아니다.

반주(→P)

리온판 엘보. 자세가 낮아 상단 회피능력이 뛰어나다. 딜레이가 타 캐릭터의 엘보에 비해 약간 부담이 된다는 것을 명심. 앉은 상태에서 사용하면 질보승천수(⬇→P+G)가 나가버리므로 선행입력 대시로 선 상태를 만들어 준 후 사용하자.

이 상태에서 곧바로 →P를 입력하면

질보승천장이 나가버린다

반주연환수(→PP)

링아웃의 고지가

머지않았다!

반주(→P)에서 전질보로 파생되는 기술. 반주(→P)를 앉아서 맞고 비틀거릴 때만 2격이 확정이다. 반주(→P) 가드 후 15프레임 이내의 기술이라면 2격이 나오기 전에 반격할 수 있으므로 주의. 기습 밀어내기용으로 상당한 위력을 보여준다. 히트 후 전소퇴(↓KK) 확정.

탄퇴(↘K or ⬊K)

리치가 상당한 중단킥이다. 히트 후 다운되거나 비틀거리지 않는 이상 우선권이 상대에게 생기므로 발끝으로 가격하는 것이 부담이 덜하다.

전질보(→→P)

리온의 타격기중 단일 기술로는 가장 대미지가 크다. 리치가 길므로 중거리에서 기습용으로 사용해 보는 것이 좋다. 딜레이는 의외로 적은 편.

부인연단각(→→KK)

리온판 연환퇴. 타점의 상하폭이 넓은 탓에 주로 콤보의 마무리용으로 쓰인다. 이 기술의 가장 큰 특징이라면 2격만 히트한 상황. 일격이 히트하지 않고 2격만 히트하면 상대가 엄청난 고도로 떠 버린다. 일격 후에 시간차로 2격을 사용하는 방법 등으로 2격만 히트시켜보자. 부인각(→→K)에서 멈추면 뒤로 빠지기 때문에 의외로 딜레이가 적다는 것도 체크사항.

2격만 히트시 울프녀석이 이만큼 뜬다

종도천장(↑P+K)

12프레임의 초고속 다운중단공격. 리치도 길어 기습용으로 매우 적합하다. 다만 딜레이가 상당히 크니 사용패턴을 읽히지 않도록 주의하자. 천궁퇴(↗K)와 환상의 콤비로서 이 둘을 잘 혼합하여 중, 하단을 공략하면 위력이 배가한다. 카운터 히트시 전소퇴(↓KK)가 확정.

하통추(↓P or ⬇P)

리온의 하단P. 기술 사용시 자세가 극히 낮기 때문에 발군의 회피능력을 보여준다. 타 캐릭터의 하단P와 마찬가지로 앉은 상태에서 사용하는 것이 좋다. 하통추에서 연소구수(♧PP)가 추천 연계패턴.

천궁퇴(↗K)

버파3TB의 다운 하단기 중 최고의 발생속도를 자랑한다. 딜레이는 크지만 빠른 발생으로 인해 가드가 매우 힘들므로 패턴이 읽히지 않는 한도 내에서 적극적인 사용을 권한다. 앉은 상태에서 사용이 불가능하다.

사보사소추(↓P+E)

천궁퇴에 버금가는 발생속도를 보이는 주력 하단기. 측면이동과 함께 기술이 나가므로 회피능력은 최고수준이다. 리치가 짧으니 밀착 후 사용. 무조건 다운되며 다운공격으로 낙천수(↘P)가 확정. 앉은 상태에서 사용이 불가능하고 가드시에 상단잡기가 들어간다는 것에 주의하자.

중단공격을

피하며!

전소퇴(↓KK or ⬇KK)

카게의 유영각치럼 다운공격이 주 용도이다. 궤퇴(↓K) 카운터 히트시 2격까지 올히트한다.

진보당랑소수(←↘P)

리치가 매우 긴 하단 공격. 자세가 낮아 중단까지 피할 수 있다. 카운터 히트시에만 다운된다.

피하자 (마이크 피하자!)

선풍퇴(↑K)

하단 회피기능을 가진 소점프계 공격. 카운터 히트시 콤보 연결도 가능하다. 가드시 큰 딜레이를 보이지만 타이밍을 맞추어 K를 한번 더 입력하면 선풍퇴의 딜레이가 캔슬되고 괘통퇴(↑KK)로 이어진다(선풍퇴가 가드 당한 것을 보고 K를 입력하면 늦는다. 가드를 예상하고 미리 입력해 주어야만 가능). 이 점을 이용해 선풍퇴를 가드하고 반격하려는 상대에게 불의의 일격을 먹일 수 있다.

선풍퇴가 가드당해도

괘통퇴는 나간다

후축퇴(←←K)·배신첨장(적 배후 시 P+K)

후축퇴(←←K)는 뒤돌기 공격이고 배신첨장(P+K)은 배후공격으로서 이 둘은 항상 한 세트가 된다. 배신첨장에는 상대를 가까이 당겨오는 특징이 있기 때문에 후축퇴로 띄우고 배신첨장으로 빨아들여 후속콤보를 넣는 것이다. 상단이어서 히트시키기는 약간 까다롭지만 후속콤보가 짭짤하고 특히 보기에 상당히 화려하므로 '이용욕구'가 높은 기술(이용가치도 무시할 정도는 아니다). 후축퇴 후 선입력으로 배신첨장을 입력해 주는 것이 포인트.

차고

빨아들이다

등산번차각(⬇→P+G)

앉은 상태에서 나가는 잡기로 주력 잡기 중 하나가 될 것이다. 다운공격으로 비전낙퇴(↓⬆P)와 전소퇴(↓KK)가 확정되므로 총량을 따져 볼 때 리온의 잡기 중 최고의 대미지를 보여준다.

첩신쌍구수(→↘↓↙←P+G)

소위 '목따기'라 불리우며 리온 유저들이 가장 애용하게 될 잡기이다. 커맨드는 어려워도 70의 기본 대미지를 가지고 있고 다운공격도 노려 볼 수 있어 이용가치가 충분하다. 보통의 경우 접근해서 낙천수(↘P). 낙천수를 피하기 위해 헤드스프링을 사용한다면 접근해서 섬전공각(↗K). 섬전공각을 피하기 위해 옆으로 구를 경우 배후 잡하기를 사용해준다.

이 정도 거리에서

스윽~

채취포고(→→P+G)

커맨드 상으로 잡기 거리가 엄청나다는 장점이 있다. 전방대시가 커맨드와 겹치는 것을 이용한 것(이 때는 E버튼 대시가 아닌 레버대시를 이용한다). 잡기 회피 당할 경우 밀착거리에서 상대와 동등한 우선권을 갖게 되므로 회피후 심리전에 각별히 주의해야 한다 .다운공격으로 낙천수(↘P)가 확정된다.

파하첨전(↘P+G)

잡기 자체에 대미지가 없는 일종의 가드 해체 잡기이다. 파하첨전 후 낙격장(↘PP)▶전소퇴(↓KK)의 콤보가 가장 안정적이다(회피 불능은 아니다). 1프레임의 배후 잡기 확정 시간이 있으니 배후 잡기를 노려도 좋다. 링 끝을 등지고 사용하면 역링 아웃기로도 사용할 수 있다.

NICE ANGLE!

리온의 다운공격

크게 특기할 만한 것은 없다. 약다운 공격인 낙종각(↑P)은 강 다운공격 지전낙퇴(↓⬆P)와 비교해 거의 빠르지 않으므로 사용할 상황이 거의 없다. 지전낙퇴는 울프의 다운공격과 마찬가지로 역 고저차(리온이 낮은 곳에 있는 상황)에서는 히트하지 않으므로 주의. 전소퇴(↓KK)가 상당히 자주 쓰이게 될 다운공격인데 전소퇴대신 궤퇴(↓K)▶(섬전공각↗K)도 좋다.

칠성도비포선(↗P+G)

대미지는 45로 떨어지는 편이지만 버파3의 모든 잡기 중 유일하게 ↗이기 때문에 회피가 상당히 까다롭다(잡기 회피커맨드를 ↗로 넣자니 좀 어색하기 때문일까…). 상대의 라이프가 45미만으로 남았을 때 사용해 주자. 상대가 링을 등지고 있을 때 벽잡기가 가능.

NICE CUSHION!

사전보(↗E)·사후보(↖E)

버파2부터 명맥을 유지해 오는 측면 이동기. E버튼의 통상회피에 비해 회피능력이 월등하다. 리온의 움직임을 화려하게 만드는데 크게 일조하는 기술로 실전에서의 이용가치도 매우 높다. 리온 유저라면 반드시 마스터 해야할 기술이다.

사전보

사후보

DREAMCAST

대전 가이드

아키라의 약보정주, 잭키의 엘보 스핀킥, 울프의 숏숄더처럼 확실히 의존할 만한 기술이 리온에게는 없다. 고로 다양한 기술의 효율적인 조합으로 게임을 운용해야 한다. 일단 리온 생존의 키워드는 바로 회피. 여기서 회피란 단지 E버튼 회피를 뜻하는 것이 아니다.

작은 체구를 이용한 기술자체로서의 회피능력과 사전보(↗E), 사후보(↖E)라는 탁월한 회피능력의 특수 이동기를 모두 포함한 캐릭터 자체의 회피능력을 뜻하는 것. 타카아라시를 제외하고 최악의 백대시를 가진 리온이기에 회피능력이 더욱 절실히 요구되는 것이다. 하지만 최악의 백대시를 약간이나마 커버할 수 있는 방법이 존재하는데 그것이 바로 버그스텝. 리온의 내민 다리가 왼쪽일 때 레버를 후방으로 입력해 놓고 G버튼을 적당한 스피드로 연타하면 되는 것! G버튼 연타대신 레버를 전후로 빠르게 흔들어 주는 방법(전방은 짧게, 후방은 약간 길게)으로도 가능하다. 후자의 방법이 외관상 더 화려하지만 난이도가 더 높다. 후방이동 속도가 경이적으로 빠르기는 하지만 왼발이 앞에 있어야 한다는 조건과 기술의 발동에 약간 시간이 걸린다는 점이 버그스텝을 실전에 마음대로 사용할 수 없는 이유이다. 여하튼 막강 회피능력에 버그스텝까지 잘 활용하면 리온은 상당히 강력해진다.

밝혔듯 리온의 백대시 능력은 최악이어서 기술을 흘리기가 힘들므로 접근전이 상당히 부담이 된다(버그스텝이 있긴 하지만 기술의 발동이 느리다는 것을 간과해서는 안된다). 반면에 최강의 회피능력이 있으므로 다운시킨 후 회피능력을 이용한 기상심리전에서의 우위로 자신의 페이스를 만들어 가는 것이 좋다. 종도천장(↑P+K), 천궁퇴(↙K), 사보사소추(↓P+E) 등 다운기를 이용해 다운시킨 뒤 최강의 전방대시능력으로 다운된 상대에게 압박을 가한다. 사전보(↗E)나 사후보(↖E)로 기상공격을 피해버리고 요리하거나 하단 기상공격시에는 선풍퇴(↑K)를 이용하여 회피 가격한다. 사보사소추(↓P+E)의 경우 타이밍을 잘 맞추면 중단 기상공격을 회피가격할 수 있고, 기상공격을 하지 않고 일어나 중단을 가드한다면 비어있는 하단을 공격할 수 있어 훌륭한 자동 이지선다가 된다.

기상 심리전에서 버그스텝을 아주 유용하게 쓸 수 있다. 상대의 기상공격이 닿을 정도의 거리에서 알짱거리다가 기상공격의 타이밍에 버그스텝으로 빠진 후 허공에 휘두른 기상공격의 딜레이를 노리는 것이다. 이 때 중요한 것은 왼발을 항상 앞으로 맞추어 놓는 것인데 리온의 다운공격을 이용하면 쉽게 맞출 수 있다. 다운공격의 타이밍에 왼발이 앞에 있다면 스탠스가 바뀌지 않는 전소퇴(↓K)나 낙천수(↘P)를, 오른발이 앞에 있다면 지전낙퇴(↓⬆P)나 궤퇴(↓K)▶섬전공각(↗K)으로 스탠스를 바꿔주면 항상 왼발을 앞으로 해 놓을 수가 있는 것. 순간적으로 스탠스를 확인하는 것이 매우 힘든 이유로 상당한 버파 짬밥이 생겨야만 활용할 수 있는 방법이다. 이처럼 기상심리전에서 상대를 제압하여 기상공격을 봉쇄한다면 게임은 더욱 쉬워질 것이다.

가드보다는 회피에 중점을 두며 조금씩 체력을 갉아먹다가 상황의 반전을 노리며 큰 것을 사용해오는 상대를 역이용. 등산번차각(⬇→P+G)이나 첩신쌍구수(→↘↓↙←P+G) 등으로 마무리해주는 패턴을 리온 대전 스타일의 큰 줄기로 보면 될 것이다. 리온을 '제대로' 구사하기 위해선 뛰어난 이동능력이 필수 선결조건이 된다. 그 이동능력이라는 것이 웬만한 버파실력으로는 불가능한 것이기에 초보자에게는 그리 권하고 싶지 않은 캐릭터이다. 게임 자체를 즐기며 승리보다는 멋을 추구하고 싶은 단계에까지 이르렀을 때나 도전해 볼 만한 캐릭터. 결론은 쉼 없는 수련이다.

알짱알짱

찌증나서 굴러오나?

버그스텝은 빠르단다

연속기

평지 콤보

질보승천수(⬇→P+G)▶부인연단각(→→KK)

조건:카운터

질보승천수(⬇→P+G)▶반주연환수(→PP)

조건:카운터

후축퇴(←←K)▶배신첨장(P+K)▶아통주(↓P)▶지전낙퇴(↓⬆P)

조건:리온이 낮은 위치에 있는 경우 제외.

후축퇴(←←K)▶배신첨장(P+K)▶통추(P)▶아통주(↓P)▶궤퇴(↓K)

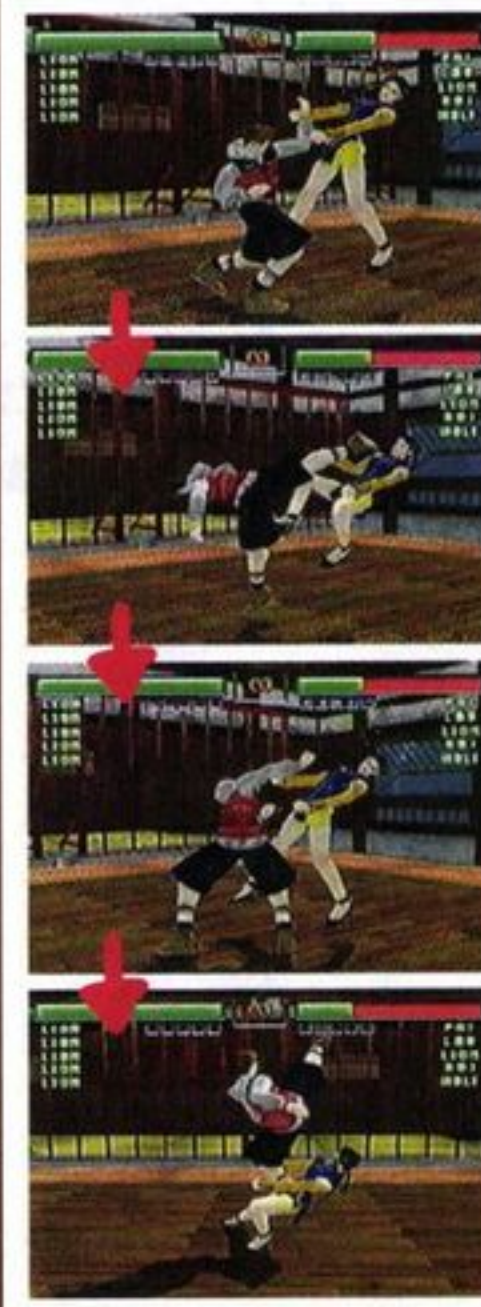
조건: 없음

질보승천수(⬇→P)▶후축퇴(←←K)▶배신첨장(P+K)▶부인연단각(→→KK)

조건:카운터

부인연단각(→→KK)▶후축퇴(←←K)▶배신첨장(P+K)▶부인각(→→K)▶낙천수(↘P)

조건:부인연단각(→→KK) 2격만 배후히트, 부인각(→→K) 바운드 히트

DREAMCAST

선풍퇴(↑K)▶부인연단각(→→KK)

조건:카운터

등공격장(소점프 상승 중 P)▶질지소퇴(↘K+G)

조건:없음

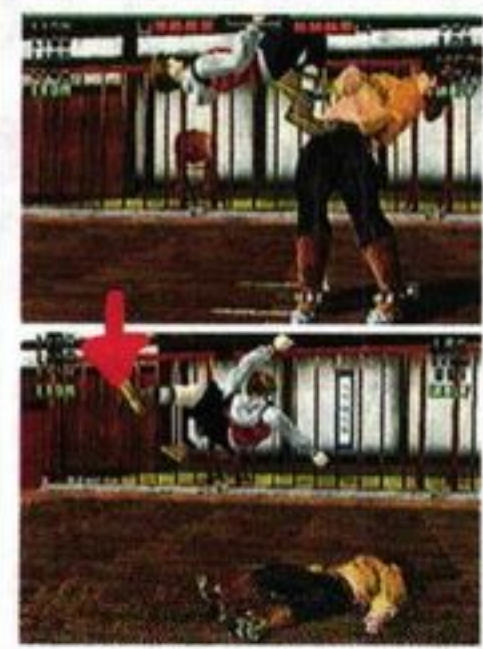
선풍퇴(↑K)▶반주연환수(→PP)

조건:카운터

등산번차각(⬇→P+G)▶전소퇴(↓KK)

조건:없음

등산번차각(⬇→P+G)▶지전낙퇴(↓⬆P)

조건:리온이 낮은 위치에 있는 경우 제외

파하첨전(↘P+G)▶탄퇴(↘K)▶진보당랑소수(←↘P)

조건:탄퇴를 회피 중에 히트

부인연단각(→→KK)▶질보승천수(⬇→P+G)▶후축퇴(←←K)▶배신첨장(P+K)▶반주(→P)▶궤퇴(↓K)

조건:부인연단각(→→KK) 2격만 히트

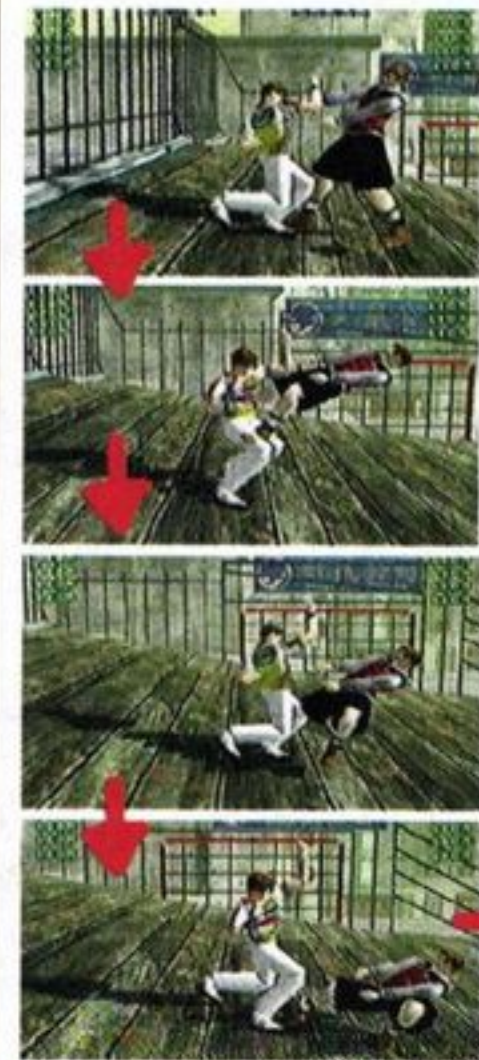
부인연단각(→→KK)▶후축퇴(←←K)▶배신첨장(P+K)▶하선퇴배전(←←K+G)▶배신첨장(P+K)▶낙종각(↑P)

조건:부인연단각(→→KK) 2격만 히트, 경량급

고저차 콤보

질보승천수(⬇→P+G)▶질보승천수(⬇→P+G)▶질보승천수(⬇→P+G)▶질보승천수(⬇→P+G)▶섬전공각(↗K)

조건:카운터, 고▶저, 경량급

마지막의 섬전 공각은 확정적으로 히트하지 않는다

대 아라시 한정 콤보

파하첨전(↘P+G)▶종도천장(↑P+K)▶배 쪽으로 회피▶궤퇴(↓K)▶부인각(→→K)▶섬전공각(↗K)

조건:평지, 아라시 한정

파하첨전(↘P+G)▶종도천장(↑P+K)▶배 쪽으로 회피▶궤퇴(↓K)▶질보승천수(⬇→P)▶질보승천수(⬇→P)▶반주연환수(→PP)

조건: 평지, 아라시 한정

후축퇴(←←K)▶배신첨장(적 배후 시 P+K)▶후축퇴(←←K)▶회괘각(적 배후 시 ↓K)

조건: 아라시 한정, 회괘각 바운드 히트

대 초경량급 한정 콤보

등공격장(소점프 상승 중 P)▶부인각(→→K)×3▶전소퇴(↓KK)

조건:역위치, 초경량급 한정

비기 뗏목 뒤집기

순의 홈 스테이지인 뗏목 스테이지에 연결되어있는 배를 뒤집는 비기가 있다. 방법은 간단하다. 배의 양쪽 대각선 부분에 경량급 이상의 캐릭터 두명이 올라가 있으면 약간의 시간이 흐른 후 배의 각도가 기울기 시작한다. 점점 기울어서 한바퀴 회전을 하게되면 배에서 내려와도 계속 회전을 하는 모습을 볼 수 있다. 배가 옆으로 완전히 기울었을 때 엄청난 고저차가 생기므로 말도 안되는 공중 콤보를 만들 수 있고 폴리곤이 깨지는 등 여러 가지 버그를 볼 수 있다.

생활속의 요가

아오이 대피치!!!!

이 위치에 서있으면 된다

아오이의 복수닷!

DREAMCAST

젤다의 전설

시간의 오카리나

ZELDA

제작사	닌텐도
장 르	A·RPG
발매일	11월 21일
발매가	6,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

지난 호에서 가이드북을 통해 진행에 대한 공략을 했고 완전하지는 않지만 게임의 여러 숨겨진 요소들도 소개했었다. 이번 호는 지난 호에서 부족했던 스토리 라인과 여러 숨겨진 요소들을 100% 공개하도록 한다. 저번 공략을 보고 클리어 하신 분들도 새로이 재밌게 시작할 수 있는 요소들이 많을 것이라 믿어 의심치 않는다.

CHAPTER. 1

지난 호의 취약점을 보충한다!

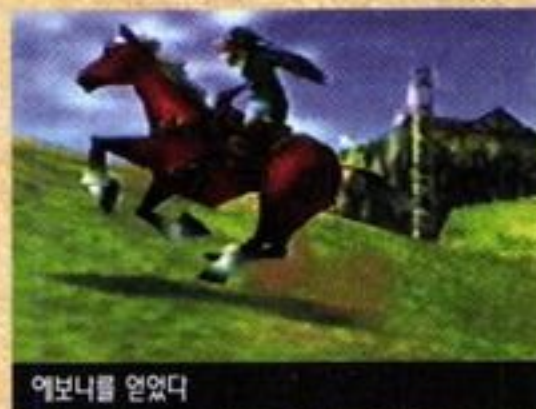
우선 시간상의 난점으로 인해 지난 호 공략에서 미흡하게 다루어졌던 부분과 등장인물들의 대사를 완벽히 보충하도록 하겠다.

1. 무한 돈벌기

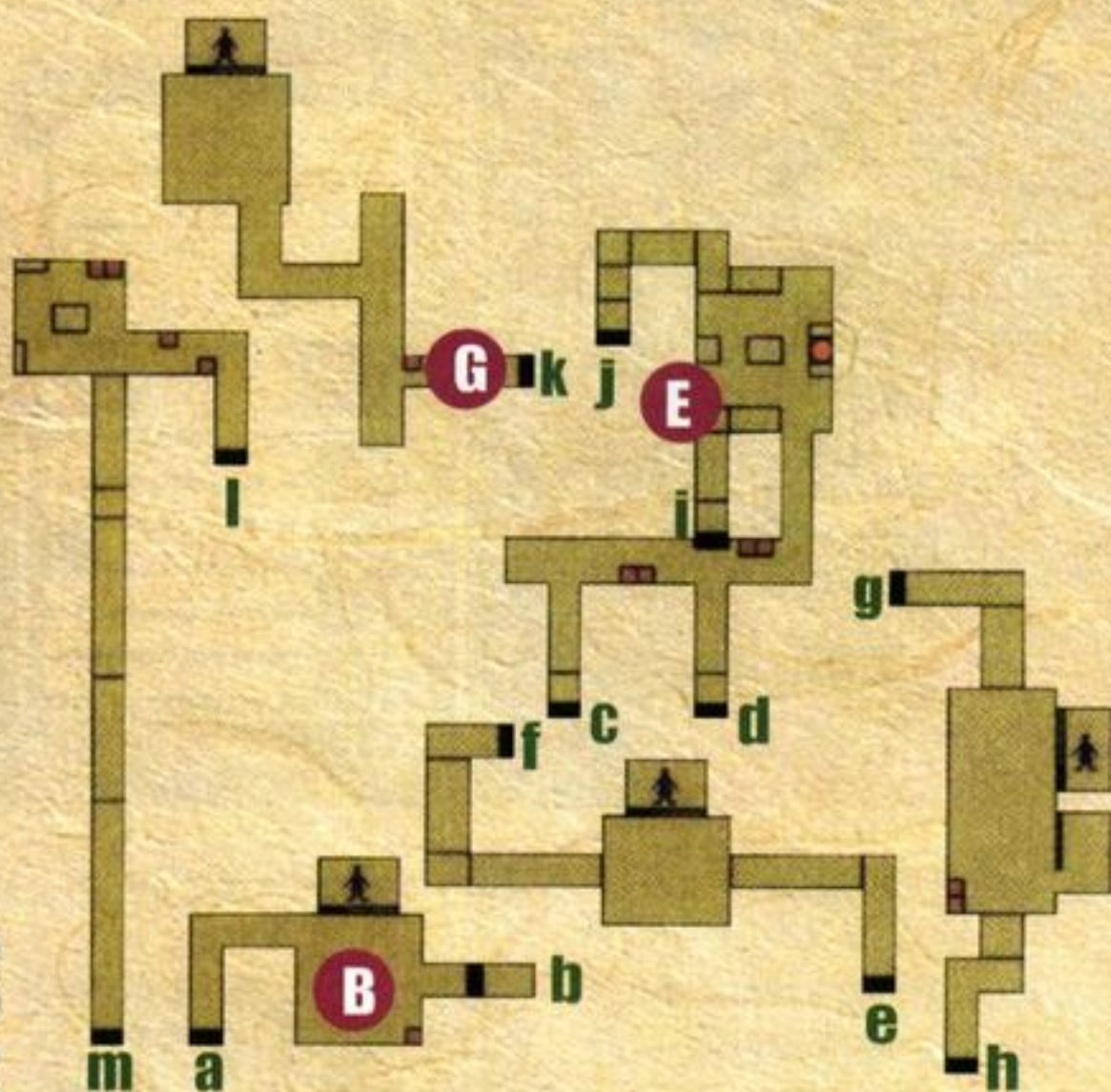
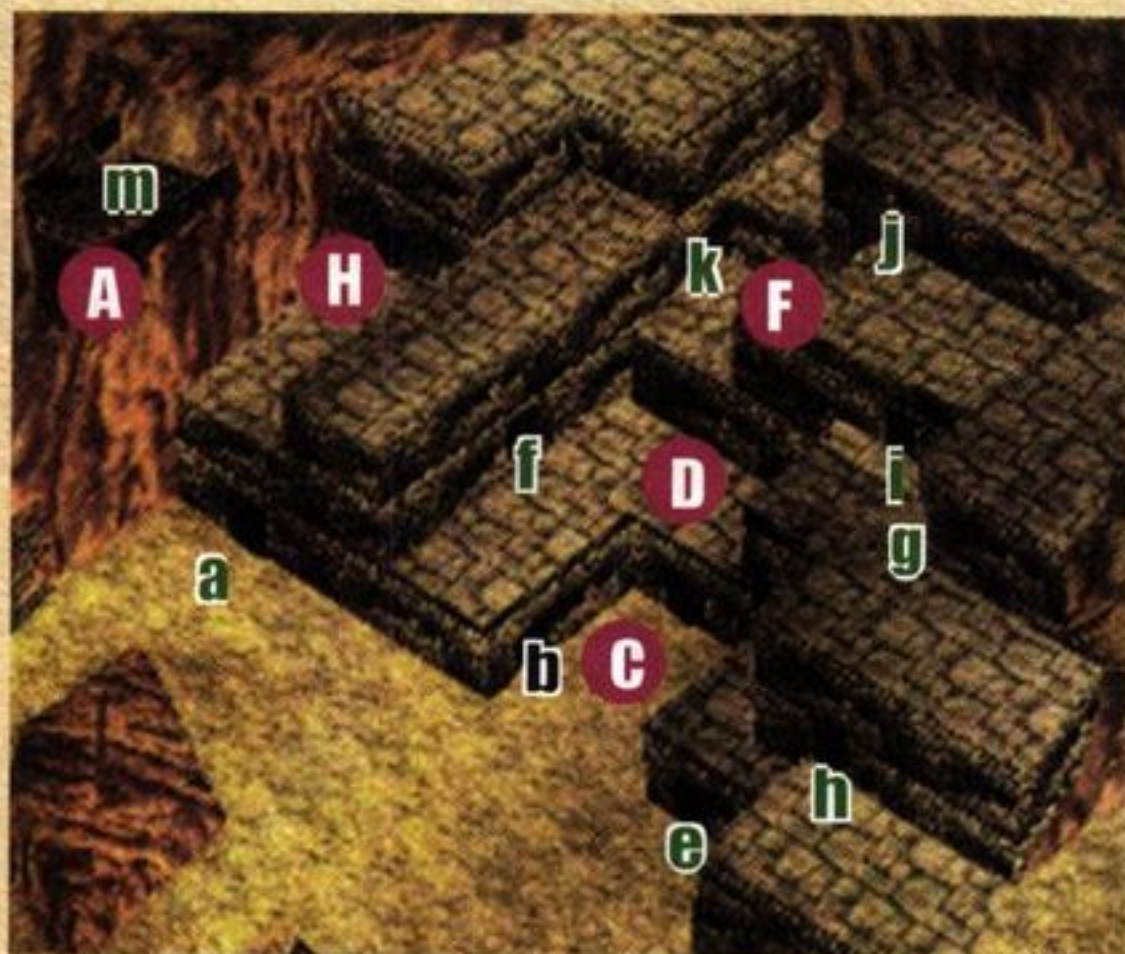
지난 호에서 언급하지 않았던 중요 사실 중 하나! 게임의 숨은 구멍이나 목장에서는 젖소가 등장한다. 이 젖소에게 에보나의 노래를 들려주면 우유를 공짜로 얻을 수 있다. 데스마운틴 정상으로 가는 입구에는(깃발이 있는 곳 근처)돌이 하나 있는데, 이 돌을 폭탄으로 폭파하면 숨겨진 구멍이 나온다. 이 구멍 안에는 약 40루피 가량의 돈이 있는데 나왔다 들어와도 또 돈이 있으므로 손쉽게 무한으로 돈을 벌 수 있다. 중요한 곳이므로 잘 알아두자.

우유를 얻자, 덤으로 돈도…

2. 에보나 얻기

우선 성인이 된 후 론론 목장으로 가 보자. 잉고에게 10루피를 주고 목장 안으로 들어간 후 에보나의 노래를 부르자. 그러면 에보나가 달려오는데 에보나를 탄 상태에서 잉고에게 말을 걸면 경주시합을 할 수 있다(단 40루피 소모). 이 경주시합에서 2번 연속으로 이기면 에보나를 얻을 수 있게 된다. 지면, 돈도 날아가고 처음부터 다시 시작해야 되므로 주의하자. 경주에서 쉽게 이기려면 초반에 전력질주를 해서 인코스를 장악하고 앞질러 나가는 것이다. 인코스를 장악하고 한번 추월했으면 이후는 페이스 조절만으로도 OK다(즉, A버튼 채찍의 사용 '가속'이 포인트라는 말이다). 에보나를 얻으면 필드의 이동이 빨라지고 에보나를 이용한 미니게임도 즐길 수 있다.

에보나를 얻었다

3. 4명의 대공 구하기

4명의 대공을 구하는 이벤트 중에서 3명까지는 찾기 쉽지만 마지막 4번째 대공이 있는 곳으로 갈 때는 반드시 활로 적병을 기절시켜야 한다는 것을 알아두자. 자세한 것은 위의 지도를 보면 잘 알 수 있을 것이다. 그리고 대공을 구출하면 나볼이라는 게루

드족의 수령임과 동시에 마왕 가논드로프의 오른팔이라는 자에 대해 들을 수 있다. 그리고 그녀가 혼의 신전에 있다는 것도 알 수 있다. 또한 최상층에는 작은 상자가 있는데(호버 부츠를 사용해 갈 수 있다). 이 상자를 부수면 하트조각을 얻을 수 있다.

4. 혼의 신전의 이벤트

시크 : 과거, 현재, 미래. 당신이 가지고 있는 마스터 소드는 그 흐름을 탈 수 있는 배로 시간의 신전에 그 항구가 존재하고 있어. 그리고 사막의 사신상을 혼의 신전으로 재생시키려면, 시간의 흐름을 거슬러 올라가지 않으면 안돼. 마지막으로 어린 자를 사막으로 인도하려면 혼의 레퀴엠을 듣는 게 좋을 거야(혼의 레퀴엠을 배운다).

시크의 재등장

나볼 : 처음 보는 얼굴인데, 너 같은 소년이 이런 곳에 무슨 용무가 있어 왔지?

(아무 것도 아니야 -何でもない-) 라고 대답.

나볼 : 용무가 없는 게 당연하겠지! 너에게 부탁이 하나 있는데, 흠 그 전에 말야 너~~ 혹시 가논드로프의 동료니?

(아니야! -ちがう-)를 선택

나볼 : 하하하하, 너 같은 소년이 가논드로프의 동료일 리가 없지! 자 그럼 자기소개부터 해 볼까. 나는 게루드 족의 나볼. 한 마리 늑대의 도적이지. 하지만 오해는 하지 말아 줘! 같은 도적이라 할지라도 약한 자를 괴롭히거나 멋대로 사람을 죽이는 가논드로프와는 다르다구! 너는 잘 모르겠지만 우리 민족은 여성들로만 이루어진 민족이야. 남자가 태어나는 것은 100년에 한사람 정도. 그렇게 해서 태어난 게루드의 남자를 왕으로서 추대하지만 그런 녀석을 나는 인정하고 싶지 않아! 자, 너의 이름은 뭐지? 링크? 이상한 이름이군… 뭐 됐어, 너에게 부탁할 것은 이 작은 구멍 안에 있는 보물을 좀 가져 다 주었으면 해. 그 안에는 '은의 글러브'라고 하는 무거운 물건을 밀거나 잡아당길 때 쓰는 편리한 도구가 있어. 그 보물은 너에게는 필요 없는 물건이니까 가지려고 하지 말고 나에게 주길 바래. 이 혼의 신전은 가논드로프의 손으로 넘어가 그의 아지트로 사용되고 있어. 은의 글러브가 있다면 신전의 깊은 곳까지 들어갈 수 있지. 그 보물을 얻는 것은 녀석의 코를 납작하게 해 줄 수 있는 좋은 방법 중의 하나지. 어때 해 줄 수 있겠어?

(예 -はい-)라고 대답

나볼 : 역시 너는 가논드로프의 부하녀석들과는 틀려! 은의 글러브를 가지고만 온다면 너에게 좋은 선물을 하나 하지.

나볼

지난 호에서 중간에 블록에 빔을 맞추라고 되어 있는데 그게 아니라 중간에 있는 빛이 있는 곳에 블록을 옮겨야만 한다. 밑의 그림을 참조하자. 그리고 보스는 강하므로 전에 어른 시절에서 얻어 두었던 넬의 사랑을 적극 활용하도록 하자(얻는 장소는 지난 호 가이드북을 참조. 거대사신상에서 금이 간 곳을 폭탄으로 제거하고 들어가서 얻도록 하자).

이렇게 옮기자

케보라 케보라 : 엇 링크! 간만에 만나서 놀랐나? 너에게는 긴 세월이겠지만 이 세계에는 전혀 또변함이 없지. 참 신기한 일이야. 양 시대를 왔다갔다하는 소년이야말로 나로서는 전설의 소년이라고 생각되는걸. 링크여! 너는 확실히 용자의 기풍을 몸에 지니고 있어. 그리고 너의 용기에 하이랄의 미래가 걸려 있어. 이건 명심해둬! 이제 더 이상 내가 나올 일도 없을 것 같군. 그러면 최후의 어드바이스야. 이 신전에 있는 두 마녀, 녀석들을 이기려면 그 마력을 역으로 이용해야만 돼. 호호!

부엉이의 재등장

(은의 글러브를 얻은 후)

나볼 : 까아악. 나를 어디로 데려갈 참이야? 젠장! 놔! 놔란 말이야! 이 자식들! 가논드로프의 동료!? 링크 빨리 도망가! 이 녀석들 이상한 마법을…

잡혀가는 나볼

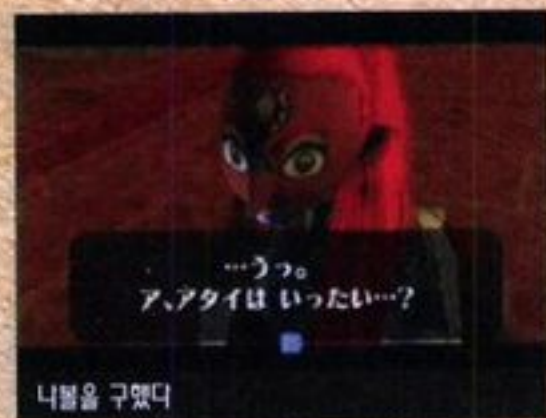
그리고 어른 시절의 혼의 신전에서는 망치를 이용해서 스위치를 찾아야 하는 경우가 있다(망치로 유리창을 부스면 스위치가 나옴).

유리창을 부수고 스위치를!

(조종당하는 나볼을 물리친(?) 아니 구해준 후)

나볼 : 응? 내가 왜?

쌍생마도사 : 이런, 조종이 풀렸나 보군. 이 여자를 이용해 방해꾼을 없애려고 했는데… 가논드로프님에게 조금이나마 도움이 되게 하려면 다시 한 번 세뇌를 시켜야겠군. 후훗!

나볼을 구했다

현자의 사이에서

나볼 : 어이! 우선 감사의 뜻을 전하네. 그래. 헤헤헤… 칠년전의 철부지 소년이 이제는 의젓한 검사가 되다니 후훗. 그렇다 하더라도, 그 멍청한 마법사 녀석들에게 세뇌 당해서 가논드로프에게 이용당하다니. 그래두 재미는 있었겠군. 난 혼의 현자! 6현자의 한 사람으로서 녀석들과의 싸움을 피할 수는 없지, 후훗! 꼭 복수를 해야지. 시간의 용자 링크! 그 때, 약속한 대로 이 메달을 주지. 받아 둬!

혼의 메달을 받자

라울 : 용자 링크여. 이제 우리 6현자가 부활했다! 마왕과 대결할 때가 온 거야! 그 전에 당신을 기다리고 있는 자를 만나는 것이 좋아. 그 자는 시간의 신전에서 너를 기다리고 있어.

5. 시크의 정체

시크 : 기다리고 있었어 링크. 시간의 용자 링크, 당신은 비록 수많은 고통을 당했지만 당신 덕에 6현자들이 다시 눈을 뜨게 되었어. 그리고 지금은 마왕 가논드로프와의 결전을 앞두고 있지. 그 전에 이야기 해 두고 싶은 게 있어. 어둠의 민족, 시카 족에게만 전하는 트라이포스에 관한 또 하나의 전설을…

또 전설타령

시크 : 성스러운 삼각을 추구하는 자여, 마음으로 들게. 성스러운 삼각이 있는 곳, 성지는 자기의 마음을 비추는 거울과 같은 곳. 그곳에 발을 들이는 자의 마음이 악하다면 마계가 되고, 맑다면 낙원이 되지. 트라이포스, 성스러운 삼각. 그것은 힘, 지혜, 용기… 이 3가지의 마음이 있어야만 균형을 이루게 되는 법. 3가지의 힘을 지니고 있는 자가 성삼각에 손을 댄다면 만물을 통치하는 진정한 힘을 얻을 수 있지. 그러나 그 힘을 가지지 못한 자가 손을 댄다면 성삼각은 힘, 지혜, 용기, 3가지로 나누어 흩어지게 되지. 후에 남는 것은 3가지중 단 하나! 그것은 그 사람이 믿는 것이 되지. 그리고 진정한 힘을 얻고 싶다면 잃어버린 2가지의 힘을 다시 되찾아야만 해. 그 2가지의 힘. 그것은 신에게 새로이 선택받은 자에게 넘어가게 되지.

시크 : 가논드로프 녀석은 당신이 열었던 시간의 신전 문을 열고 성지에 도달했어. 그리고 녀석이 트라이포스에 손을 대는 순간부터 전설은 현실이 되어버렸어. 트라이포스는 3개로 부숴 져 버렸고 가논드로프의 손에 남은 것은 힘의 트라이포스 뿐이었지. 녀석은 트라이포스의 힘에 의해 마왕이 되었고, 그 야망을 실현시키려 하고 있어. 지금 그는 완전한 지배를 위해 가논드로프는 남은 2개의 트라이포스를 지닌 신에게 선택받은 자를 찾고 있어. 그 한 사람은 용기의 트라이포스를 가진 자, 시간의 용자 링크. 그리고 또 한사람… 지혜의 트라이포스를 지닌 자, 현자들의 대표가 되는 7번째의 현자!

젤다 공주 : 전 하이랄의 왕녀 젤다에요. 마왕의 추격을 피하기 위해 시카 족으로 속일 수밖에 없었어요. 정말 당신에게는 미안해요. 용서해 주실 거죠. 7년전 그날, 하이랄 성은 가논드로프에의 공격을 받았어요.

이 녀석이

이렇게 바뀝니다

젤다 공주 : 전 유모인 임파와 함께 성을 탈출하는 도중 당신의 모습을 봤어요. 전 생각했죠. 당신에게 오카리나를 건네줄 때는 바로 지금이다! 라고. 오카리나가 당신의 손에 있는 한 가논드로프는 성지에 들어갈 수 없다고 생각했어요. 그러나… 내가 예상하지 못했던 사태가 벌어졌어요. 시간의 문을 연 당신의 혼을 마스터 소드가 성지에 봉인해 버렸고, 트라이포스는 결국 가논드로프의 손으로… 가논드로프는 마왕이 되었고 성지는 마계가 되어 버리고, 이 모든 것은 불행한 우연… 저는 시카 족으로 위장을 할 수밖에 없었어요. 그리고 당신이 돌아오기만을 기도했어요. 꼬박 7년을 기다렸어요. 당신이 돌아온 지금, 마왕 가논드로프가 지배하는 암흑의 세계는 이제 끝났다고 믿어요. 자 링크! 받아요. 이것은 선택받은 자에게 신이 부여한 힘, 성스러운 빛의 화살이에요.

믿는 건 당신뿐!

젤다 공주 : 이 지진? 설마!?

가논드로프 : 어리석은 반역자, 젤다 공주여. 7년이나 잘도 나를 피해 도망갔겠다. 언제가 이 꼬마녀석과 함께 나타나리라 기다리고 있어지. 유일한 나의 오산은 이 꼬마의 힘을 너무 과소평가 했다는 것이야. 아니, 이 꼬마의 힘이 아니지, 용기의 트라이포스의 힘을 말야. 그리고 젤다가 가진 지혜의 트라이포스… 이 2개를 얻는 순간 난, 이 세계를 지배하는 진정한 지배자가 되는 것이야!! 젤다를 구하려면 내 성으로 와라!!

잡혀가는 젤다 공주

6. 가논성

전에 공략이 가장 미흡했던 가논성을 다시 공략한다. 단 지도는 지난 호 가이드북을 참조하도록 하자. 우선 숲의 신전의 결계, 적을 전멸시킨 후 데인의 불로 촛대에 불을 붙이자. 그리고 나서 불화살로 재빨리 위에 있는 불을 붙이면 된다.

불화살을 사용

다음 장소에서는 호버 부츠를 잘 사용해서 수정들을 얻도록 하자. 다음은 빛의 화살로 결계를 풀도록 하자.

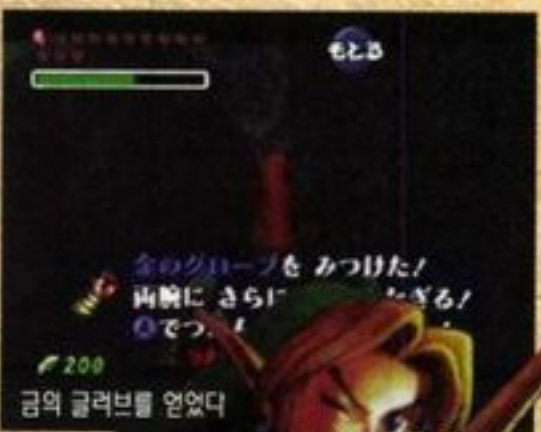
다음은 수의 결계. 우선 빈 병으로

결계는 빛의 화살로

진실의 안경을 쓰자

푸른 색 불을 받도록 하자. 그리고 적을 전멸시켜 문을 열도록 하자. 다음은 지난 호 가이드북에서 소개한 대로 블록을 옮기면 만사 형통!

수의 결계도 풀자

다음은 암의 결계. 우선 불화살로 촛대에 불을 붙인 후 재빨리 이동하자. 그런 후 적을 없애고 다시 한 번 불을 붙여 이동. 그리고 스위치를 누른다. 돌아갈 때는 훅 샷을 쓰자(훅 샷을 상자에 대고 씀). 그러면 금의 글러브를 얻을 수 있게 된다. 다음 진실의 안경을 써서 하트를 얻고 동시에 다른 스위치를 누르면 통과할 수 있다. 그 다음은 역시 빛의 화살로 봉인을 풀도록 하자.

금의 글러브를 얻었다

다음 잠시 성밖으로 나가서 거대한 블록을 제거한 후 방어력을 2배로 올리는 힘을 대요정에게 받도록 하자.

천하장사!

할말이 없다

다음은 물의 결계. 우선 호버 부츠를 사용해서 돌아다니면서 수정을 얻도록 하자. 그리고 금의 글러브로 블록을 던져서 길을 만들어 수정을 얻도록 하자. 문으로 이동시에는 훅 샷을 잘 사용.

호버 부츠를 사용

블록을 던져버리자

다음은 빛의 결계. 처음에는 진실의 안경을 사용해서 적을 전멸시킨후 젤다의 자수곡을 불러 진행하자. 그 다음은 훅 샷으로 상단부에 있는 수정을 얻도록 하고(정해진 시간 내에 수정을 얻어야만 한다. 굴러다니는 돌에 주의!). 그 후 진실의 안경을 사용해서 길을 열자.

진실의 안경을 사용

다음은 혼의 결계. 우선 걸리적거리는 비모스를 쥐폭탄이나 폭탄으로 제거한 뒤, 수정을 모으자. 공중에 있는 수정은 훅 샷을 써서 얻도록 하자. 그 다음 쥐 폭탄으로 스위치를 누르면 된다. 다음은 불화살로 천장의 거미줄을 태운 후, 빛을 받아 미러 실드로 반사시켜 태양의 문양에 빛을 비추도록 하자.

쥐 폭탄을 활용하자

미러 실드를 활용

다음은 가논탑. 여태까지 나왔던 적들이 모두 등장하므로 지금까지 싸웠던 패턴을 가지고 상대하도록 하자. 스탈포스를 물리쳐서 보스로 가는 열쇠를 얻고, 특히 혼의 신전의 중간보스인 아이언 넉이 2마리가 나오는데 이 때는 넬의 사랑을 반드시 써 두어야만 상대하기가 수월해진다. 그리고 탑을 클리어한 후 세이브를 하고 나서 다시 밖으로 나가서 HP와 MP, 그리고 회복용 아이템들과 화살을 가득 차게 장비해 두도록 하자.

넬의 사랑을 쓰자

가논드로프 : 공명하고 있어. 트라이포스가 다시 하나로 모이게 되었군. 7년전 그 날 얻지 못했던 2개의 트라이포스를 네 두 녀석이 가지고 있을 줄이야. 그리고 지금, 모든 트라이포스가 여기에 모였다! 너희들은 이제 쓸모 없는 장난감에 불과해. 그 힘을 내가 되찾아가 주마!!

힘의 트라이포스

나비는 활동 불가능

BOSS

● 가논드로프

우선 시작하면 가논드로프가 충격파를 일으켜 지면이 무너지게 된다. 그러므로 시작하자마자 구석으로 재빨리 도망가자. 그리고 난 후 가논드로프가 쏜 마법탄을 되돌려 공격하자. 마법탄을 쏘면 적은 잠시 무방비 상태가 되는데 이때 빛의 화살로 공격 하자. 그런 후 B버튼으로 재빨리 검을 뽑아 가논드로프에게 달려가서 난타를 가하도록 하자. 그리고 2단계에 접어들면 가논드로프가 크게 마법력을 모으는데

이 때 빛의 화살로 직접 공격하거나, 아님 회전 베기로 적의 탄을 모두 되받아 친 후 빛의 화살로 공격을 하자. 처음에는 록온이 안 되어 좀 힘들긴 하지만 익숙해지면 노미스로도 충분히 클리어가 가능하다(생각보다 많이 허약한 가논드로프).

탄을 되받아친다

빛의 화살로 일격

회뜨기

젤다 공주 : 가논드로프, 슬픈 남자여… 강하고 바른 마음을 가지지 못한 탓에 신의 힘을 제어하지 못했어. 링크, 이 성은 얼마 안 있어 가논드로프의 최후의 힘으로 붕괴되고 말아요. 빨리 탈출하지 않으면 우린 그대로 끝이에요. 내 뒤를 따라와요!

3분 안에 탈출해야만 한다. 그냥 뛰는 것보다는 회전어택이 더 빨리 이동한다는 것을 알아두자. 젤다 공주를

재빨리 탈출하자

스탈포스를 죽이자

빨리 따라가도록 하자. 중간에 스탈포스가 나오는데 방어보다는 공격에 신경을 써서 빨리 없애도록…. 그리고 중간에 떨어지는 낙석은 방패로 가드가 가능하다.

젤다 공주 : 어쨌든 끝난 것인가요.

나비 : 링크, 아까는 도와주지 못해서 정말 미안했어요.

BOSS

●가논

우선 처음에는 마스터 소드를 빼앗긴 상태로 시작하게 된다. 그러므로 무기는 다이고론의 검이나, 메가톤 해머를 사용하도록 하자. 리치가 더 긴 다이고론의 검이 더 유리할 것이다. 공격패턴은 2가지가 있는데 우선 빛의 화살로 적의 머리를 공격해 보자(나비가 있으므로 Z버튼 록온이 가능!). 그러면 적이 경직상태에 빠지는데 이때 재빨리 적의 뒤로 돌아가서 꼬리를 공격 하자. 우선 Z버튼으로 꼬리를 록온한 뒤, 점프공격으로 공격하자. 다른 방법으로는 넬의 사랑을 쓰자. 그러면 가논의 공격을 받아도 대미지를 입지 않는다(단 빛의 화살은 쓸 수 없다). 그런 후 적이 공격을 할 때 다리 사이로 빠져 나와(회전어택 활용)꼬리를 공격하거나 아님 측면으로 돌아서서 적의 뒤를 노리도록 하자. 일정한 대미지를 입힌 후에는 마스터 소드를 얻을 수 있으므로 마스터소드를 가지고 싸우도록 하자. 가논을 쓰러뜨리면 6

역시 라스트 보스!!

넬의 사랑을 활용

약점은 꼬리

마스터 소드를 되찾자

必殺! 鼻口拳 突き!!

현자의 힘과 젤다 공주의 힘으로 가논은 사라지게 된다.

가논 : 이 자식들이! 젤다! 현자들! 링크! 언젠가 이 봉인이 깨질 때… 그 때야말로 네 녀석들을 근절시켜 주겠다! 내 손에 힘의 트라이포스가 있는 한, 무사하지 못할 것이다.

짜지요!

젤다 공주 : 고마워요 링크! 당신의 힘 덕택에 가논드로프는 어둠의 세계에 봉인됐어요. 이것으로 세계는 다시 평화를 되찾게 되었어요. 지금까지의 비극은 모두 제 탓이에요. 제 미숙함에 성지를 제어하지 못했고 게다가 당신까지 끌어들이다니. 지금이야말로 제가 그 책임을 져야 할 때라고 생각해요. 마스터 소드를 잠자게 하면 시간의 문은 닫히게 되죠. 그리고 시간을 여행하는 길도 닫혀버려요. 링크, 오카리나를 저에게… 지금이라면 현자로서 그 시간의 오카리나로 당신을 세계로 되돌리게 할 수 있어요. 하이랄에 평화가 돌아올 때, 그것은 우리들이 이별할 때이기도 하군요. 자 돌아가세요 링크. 잃어버린 시간을 다시 찾기 위해서! 당신이 있어야 할 곳에, 당신의 모습을 찾아… 고마워요 링크, 그럼 안녕하…

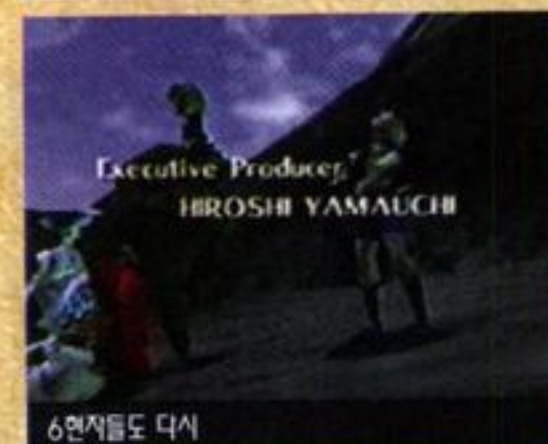
원래의 시대로

이후 엔딩으로… 그런데 맨 마지막에 의문의 오카리나 음이 흐르게 되는데 그 음의 정체는 무엇일까?

평화를 되찾은 하이랄

6현자들도 다시

재회?

COMBOY64

CHAPTER .2

검, 가면, 노래

1. 진실의 가면

우선 어린 시절의 링크의 시대에서 카카리코 마을의 병사에게 젤다 공주의 편지를 주는 이벤트가 있을 것이다. 이 이벤트 후에 하이랄 성 밑의 마을로 가 보면 가면을 파는 장소가 개점을 했다. 우선 토끼 가면을 사서 카카리코 마을의 병사에게 가져다주자. 그리고 난 후 다시 가면 상점에서 귀신의 가면을 사자. 그런 후 미혹의 숲에서 피리를 연주하는 몬스터(전에 하트조각을 얻었던 장소)에게 가져다 주자. 그러면 할로윈의 가면을 가면 상점에서 다시 살 수 있다. 이 가면을 카카리코 마을 묘지에 있는 소년에게 가져다주자. 그런 후 다시 상점으로 가서 이제는 토끼 가면을 사자. 이 토끼 가면을 가지고 나서 하이랄 평원을 달리고 있는 마라토너(단, 시간의 오카리나를 입수한 후이어야 하며 이 마라토너가 나오는 장소는 랜덤 성이다. -주로 게루드 마을 근처나 다리가 있는 근처에서 잘 나타남-) 에게 토끼 가면을 주면 이후 가면 상점에서 진실의 가면을 살 수 있게 된다(덤으로 다른 종족의 가면도 살 수 있게 된다). 이 진실의 가면을 쓴 채로 코지프 스톤을 조사하게 되면 게임 진행에 관한 약간의 힌트를 얻을 수 있다. 단 가면은 어린 시절의 링크만 사용 가능하다는 것을 알아두자.

병사에게 주자

이 몬스터에게

묘지지기 소년에게

마라토너에게 주자

2. 다이고론의 검

지난 호에서도 소개했지만 카카리코 마을에서 잠을 자고 있는 다론을 닭을 사용해서 깨우자. 그 후 반드시 에보나를 얻어야 한다(닭은 전에 빈 병을 얻었던 여인에게서 얻을 수 있다). 다음 그 닭을 가지고 다시 그 여인에게 가자. 그러면 코지로라는 푸른 색 닭을 받을 수 있다. 코지로는 특정한 사람에게만 반응한다.

코지로를 받자

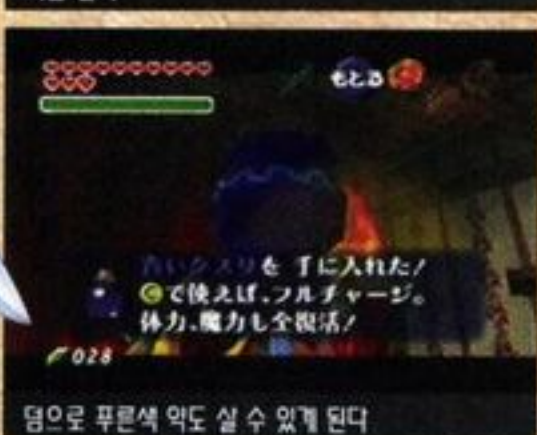
그런 후 미혹의 숲으로 가 보자. 전에 피리를 불던 몬스터가 있던 곳으로 가 보면 이상한 사람이 창백한 표정으로 잠들어 있을 것이다. 이 사람에게 코지로를 사용하면 코지로는 울게 되며 그 사람은 깨어나게 된다. 그리고 그는 이상한 버섯을 주며 카카리코 마을의 마녀에게 가져다 줄 것을 부탁한다. 단 3분의 제한시간이 있으므로 에보나를 사용해서 빨리 배달(?)해 주자.

이상한 버섯이리네

에보나를 사용하자

다음 카카리코 마을의 약 상점의 좌측 문으로 들어가서 마을 뒤편에 있는 마녀의 방으로 가 보자. 그녀에게 이상한 버섯을 주면 만능 약을 가져다준다. 이 만능 약은 인간에게만 효능이 있다고 한다. 아마도 그 남자는 병에 걸린 듯 하다. 그리고 이 이벤트 이후에는 HP, MP를 완전 회복하는 푸른색 약을 100루피에 살 수 있다.

약을 받자

덤으로 푸른색 약도 살 수 있게 된다

다시 그 남자가 간 장소로 가 보면 이미 그 남자는 없어진 상태이다. 대신 꼬뱅이 족의 소녀가 한명 있다. 그녀는 이 약의 재료가 숲에서 난 것이라며 다시 돌려달라고 한다. 그녀에게 이상한 약을 주면 그녀는 밀렵자의 톱을 준다.

밀렵자의 톱

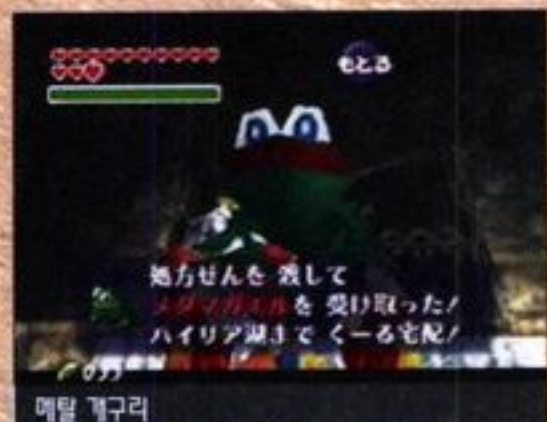
게루드의 마을에서 4명의 대공을 구하면 곧 대공들이 다리를 놓는다. 이 대공의 왕초(?)에게 톱을 가져다주자. 그러면 그는 부러진 고론의 검을 줄 것이다. 자 이 검을 고치기 위해 데스 마운틴의 정상에 있는 대고론에게 가자.

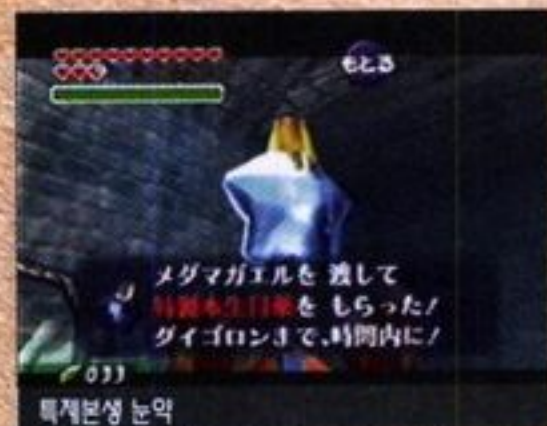
부러진 검

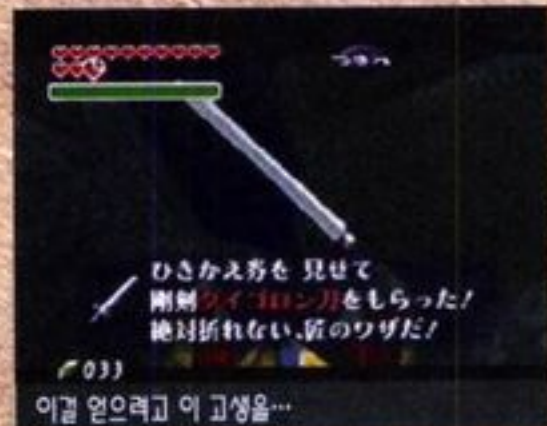
대고론을 찾아갔지만 그는 검은 고칠 수 있으나 눈병에 걸려서 지금은 일을 할 수 없다고 한다. 대신 링크에게 조라족의 왕이 눈병을 고칠 수 있는 방법을 알고 있으니 그에게 갔다오라고 처방전을 준다. 자, 킹 조라가 있는 곳으로 출발!!

처방전

킹 조라에게 가보면 그 병을 고칠 수 있는 약은 하이리아 호수에 있는 마녀가 만들 수 있다고 한다. 그러면서 약을 만드는데 필요한 자료인 메탈 개구리를 준다. 단 3분의 제한시간이 있으나 에보나를 타고 빨리 가도록 하

자. 아마도 이 부분이 가장 어려울 것이다. 우선 조라 마을을 나갈 때는 물의 급류를 타고 나가고 하이리아 호수는 에보나에서 내린 후 사다리를 타고 건너가자. 당연한 말이지만 물의 세레나데는 사용하면 안 된다. 실패하더라도 재도전할 수 있으므로 잘 해보자.

메탈 개구리

자칭 카카리코 마을의 '마녀 스승'이라는 자이다. 하여튼 이 마녀에게 시간 안에 메탈 개구리를 주면 그녀는 눈약을 만들어 준다. 그러나 그 약은 방부제를 사용하지 않았기 때문에 4분 이내에 대고론에게 가져다주어야 한다. 에보나를 이용해서 최대한 빨리 4분 이내에 대고론에게 가져다주자.

특제분성 눈약

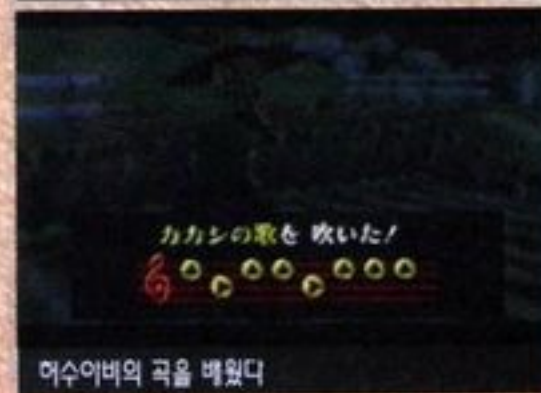
대고론에게 눈약을 가져다주면 그는 기뻐하면서 다이고론 검의 교환권을 준다. 이 교환권을 가지고 3~4일 후에(태양의 노래를 써도 됨), 대고론에게 가면 다이고론의 검을 받을 수 있게 된다. 이 검은 리치가 길고 파워도 좋다. 게다가 거인의 나이프와는 달리 절대로 부러지지 않는다. 하지만 방패 장비가 불가능하다는 단점이 있다.

교환권

이걸 얻으려고 이 고생을…

3. 허수아비의 노래

어린 시절의 링크에서 하이리아 호수에 있는 허수아비한테 가 보자. 그 허수아비는 자칭 음악의 천재라면서 어떠한 음이든지 다 외울 수 있다고 한다. 여기서 자신이 기억하기 쉽거나 원하는 곡을 직접 연주해 보도록 하자. 그리고 이 곡은 반드시 기억해 두어야 한다. 그리고 나서 성인 시절의 링크로 간 뒤, 허수아비한테 전에 기억해 두었던 곡을 연주해 주자. 그러면 그는 기뻐하면서 이 노래를 허수아비의 노래라고 명명 짓는다. 이 노래는 특정 장소에서 부르면 허수아비가 나타나 진행에 도움을 준다(이 허수아비는 훅 샷을 통해 이동할 수 있는 기로가 된다). 이 허수아비가 있는 장소는 나비가 녹색 점으로 안내해 준다. 그리고 이 허수아비는 던전 안에도 존재한다(황금의 스탈츄를 얻을 수 있게 해 준다). 이 허수아비가 있는 던전은 다음과 같다.

1. 도돈고 동굴
2. 숲의 신전
3. 불꽃의 신전
4. 물의 신전
5. 어둠의 신전
6. 게루드의 수련장
7. 혼의 신전(어른편)

자신이 직접 작곡하자

허수아비의 곡을 배웠다

4. 황금의 스탈츄 상품

황금의 스탈츄 상품은 다음과 같다. 그런데 100개를 모아서 주는 상품이 겨우…

10개—200루피가 들어가는 지갑
20개—진동석(진동 팩에 대응하는 아이템 탐지기)
30개—500루피가 들어가는 지갑
40개—하트1/4
50개—쥐 폭탄
100개—무한 지갑

CHAPTER .3

각 마을 탐험

이번엔 각 마을별로 숨겨진 하트조각이나 아이템 또는 이벤트를 소개하도록 한다.

1. 꼬맹이 족의 마을

링크의 집에는 게시판이 있는데 여기서는 낚시 기록이나 마라톤 기록, 황금의 스탈츄를 모은 개수 등을 확인할 수 있다. 그리고 어린 시절에 마법의 콩을 심어 두면 나중에 어른 시절에 많은 루비를 얻을 수 있게 된다. 여기서는 밤에 황금의 스탈츄가 잘 나타나므로 잘 찾아보자. 그리고 마법의 콩을 심은 자리에서 벌레를 풀어놓으면 황금의 스탈츄가 나오므로 참조하자(벌레는 풀을 베거나 숨겨진 구멍을 통해 얻을 수 있다. 바닥에 기어다니는 벌레를 병에 담아서 특정한 장소에 풀어놓으면 황금의 스탈츄를 얻을 수 있다).

링크 집의 게시판

루비를 얻자

2. 하이랄 평원

하이랄 평원에는 숨겨진 구멍이 많으므로 우선 있는 바위란 바위는 모두 폭파시켜 버리자. 메가톤 해머를 얻은 이후는 돌을 부술 수 있고 은의 글러브를 얻은 후에는 은색 돌을 집어던질 수 있다. 그리고 하이리아 호수 입구의 4각형의 울타리 안을 폭파시켜 보면 구멍이 나오는데 여기서는 10루피를 주고 하트의 조각을 얻을 수 있다. 그리고 론론 목장 근처의 나무 밑을 폭파시키면 숨은 구멍이 나온다. 이때 헤비 부츠를 신고 물 속으로 들어가면 역시 하트조각을 얻을 수 있다.

여기를 터뜨리자

이곳도

3. 론론 목장

참고로 말해두지만 닭 이지메는 절대로 하지 말도록! 닭들의 역습 역시 SFC판에 비해서 대폭 파워 업 되었다. 그리고 에보나를 구한 후 이곳에 다시 오면 목장의 상태가 바뀌어져 있

다는 것을 알 수 있을 것이다. 즉, 다론과 마론이 다시 목장의 주인이 되어 있다. 그리고 여기서 장애물 넘기의 미니게임을 할 수 있는데(게임비는 무료). 마론이 제시한 시간 내에 모든 장애물을 넘는다면 선물로 하트와 젖소를 받을 수 있다(링크의 집에 선물 형식으로 보내 준다). 장애물 넘기의 미니게임에서는 장애물 앞에서의 충분한 가속이 키 포인트다.

장애물 넘기 미니게임

4. 하이랄 마을

여기는 지난 호 가이드북에서 많은 것들을 소개했으니 간단히 중요한 것들만 정리하고 넘어가도록 하겠다.

A 새총 미니게임을 통해서 새총의 탄환장비수를 늘릴 수 있다. 루비는 녹청녹청적적의 순서로 나온다는 것을 기억해 두자.

B 잃어버린 개를 찾아주면 하트를 찾을 수 있다. 개는 마을 뒤편에 있는 경우도 종종 있으니 잘 찾아야 한다. 그리고 밤에 찾을 수 있다는 것도 명심! 한 번 링크를 따라가는 개는 계속 따라가므로 신중한 선택이 필요하다. 참고로 찾아야 하는 개의 색깔은 흰색이다.

C 밤이 되면 마을 뒤편의 가게에서 쥐 폭탄을 살 수 있다(단, 고론 족의 이벤트를 클리어 한 후부터 개점).

D 쥐 폭탄 볼링을 통해 폭탄의 개수 파워 업, 하트의 조각, 쥐 폭탄 등의 다양한 아이템을 얻을 수 있다. 잘 활용해 보면 좋은 일이.

E 선물상자 1/2 찍기 미니게임에서도 하트의 조각을 얻을 수 있다. 이때 진실의 안경을 사용한 채로 게임에 임해 보자. 그러면…

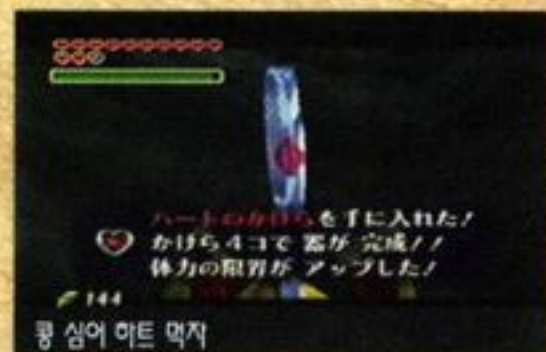
F 성인 시절, 하이랄 성 입구에서는 '보우'라는 몬스터를 사는 상인이 있다. 이 보우라는 몬스터는 유령 비슷한 몬스터로 물리치면 병에 그 영혼을 담을 수 있다. 그냥 일반 보우를 팔면 10루피를 주고, 하이랄 평원에만 있는 특수한 보우(빅 보우라고 함)를 잡아서 팔면 50루피와 함께 100점짜리 쿠폰을 준다. 이 쿠폰을 1000점까지 모으면 빈 병을 얻을 수 있다. 단, 빅 보우는 도망가는 속도가 매우 빨라서 잡기가 힘들다. 따라서 잡으려면 말에 탄 상태에서 활을 이용해 잡아야 한다.

보우를 팔자

5. 데스마운틴 등산로, 데스마운틴 정상

우선 어린 시절에 마법의 콩을 심어 놓으면 나중에 하트조각을 얻을 수 있다. 그리고 여기선 폭탄으로 열 수 있는 비밀장소가 많으니 잘 찾아보자. 게다가 밤에는 황금의 스탈츄가 많이 나오니 놓치지 말자. 전에도 말했지만 데스마운틴의 정상 화구에서는 마법력을 2배로 올릴 수 있는 곳이 있다(바위 2개로 막힌 동굴이다. 메가톤 해머로 제거). 그리고 허수아비의 노래를 불러서 루비를 얻을 수 있는 곳도 있다.

콩 심어 하트 먹자

허수아비의 노래를 부르자

6. 카카리코 마을

이곳 역시 핵심적인 것들만 요약해서 설명하도록 하겠다.

A 어린 시절에서는 잃어버린 닭을 찾아 빈 병을 얻을 수 있다. 닭을 얻는 장소는 지난 호 공략을 참조하도록!

B 황금의 스탈츄를 통해 상품을 받을 수 있다(단 밤에만 방문하도록 하자).

C 밤에는 지붕이나 나무 등에 숨겨진 황금의 스탈츄가 많다. 잘 찾아보도록 하자.

D 지붕 위에 있는 사나이에게 말을 걸면 하트조각을 얻을 수 있다(단 지붕위로 올라가서 말을 걸어야만 한다).

지붕 위에서 하트를

E 숨겨진 구멍에서 태양의 노래를 부르면 200루피를 얻을 수 있다.

F 활을 얻은 후 카카리코 마을에 가 보면 활 미니게임을 즐길 수 있다. 100프로 만점을 받으면 화살의 수를 증가시키는 큰 화살집을 얻을 수 있다.

G 무언가를 팔아달라고 조르는 여인이 있는데 이 여자에게 벌레를 팔면 50루피, 물고기를 팔면, 100루피, 푸른 불꽃을 팔면 150루피를 받을 수 있다. 돈이 부족할 때 활용하도록 하자.

벌레를 팔자

H 밤 18시-21시에(시간을 알려면 주변의 코지프 스톤을 활용하도록 하자). 묘지에 가 보자. 그러면 묘지기가 있는데 이 묘지기를 통해서 미니게임을 즐길 수 있다. 이것은 땅에 숨겨 놓은 아이템을 찾는 것인데 운이 좋으면 하트조각도 얻을 수 있다. 단 요금은 10루피.

묘지기와 미니게임을

I 훅 샷을 얻는 곳 이외에도 밤이 되면 밀 수 있는 묘지가 있다. 밑의 사진을 참조하며 비석을 밀도록 하자. 안에서 태양의 노래를 부르면 하트조각을 얻을 수 있다.

이곳이 숨겨진 구멍

J 입구 지점 근처를 잘 보면 위에 상자가 하나 있을 것이다. 이 상자를 훅 훅 샷으로 타고 올라가거나, 아님 마법의 콩을 사용해서 상자가 있는 곳으로 가 보자. 이 상자를 회전어택으로 부수면 하트조각을 얻을 수 있다.

7. 조라 천

여기서는 밤이 되면 황금의 스탈츄를 많이 얻을 수 있다. 또한 호버 부츠나(어린 시절에는 닭을 사용)하트조각을 얻을 수 있는 곳이기도 하다. 그리고 마법의 콩으로 갈 수 있는 지역중에 숨겨진 구멍이 있는데(바위를 폭탄으로 폭파). 여기선 HP, MP를 회복 할 수 있음과 동시에 빈 병을 활용해서 요정을 잡을 수 있다(요정은 HP, MP를 회복시켜줌). 그리고 개

구리가 있는 장소에서 오카리나를 사용하면 개구리가 나온다. 여기서 개구리에게 바람의 노래를 불러주면 개구리들은 매우 기뻐하면서 하트조각을 준다. 게다가 모든 이벤트 노래를 연주해 주면(오카리나 상단에 있는 모든 곡들), 미니게임을 즐길 수 있게 된다. 타이밍을 잘 맞추어 개구리가 벌레를 잡을 수 있도록 해 주자(단, 음별로 대응하는 개구리가 달라진다). 이것을 클리어 하면 하트조각을 하나 더 얻을 수 있다.

호버 부츠로 하트조각을 얻자

요정을 얻을 수 있는 곳

8. 하이리아 호수

우선 마녀가 있는 연구소에서 허수아비의 노래를 연주하자. 그래서 지붕으로 올라간 후(훅 샷을 사용), 계속 올라가 보면 하트조각을 얻을 수 있게 된다. 그리고 여기서는 낚시 게임을 즐길 수 있는데 원하는 물고기를 Z버튼으로 주목한 뒤, B버튼으로 루어를 던지고 A버튼으로 낚으면 된다. 한가지 주의할 점은 상품을 받기 위해서는 50센치 이상의 물고기를 잡아야 한다는 것인데, 성인일 시에는 60센치(어릴 때의 상품은 하트조각, 성인 때의 상품은 금의 아가미를 준다. 금의 아가미는 8단계까지 잠수를 가능하게 하는 아이템이다). 이때 진동 팩이 있으면 큰 대어가 나타남을 진동으로 느낄 수가 있어 찾기가 수월하다. 그리고 큰 물고기는 새벽이나 초저녁에 있으므로 시간대 역시 잘 맞추어야 한다. 금의 아가미를 얻은 후 근처에 있는 마녀의 연구소로 가 보면 잠수 게임을 즐길 수 있는데, 금의 아가미가 있다면 손쉽게 하트조각을 얻을 수 있을 것이다. 또한 금의 아가미를 얻은 후 낚시터에서 가라앉음의 루어를 얻을 수 있다(헤비 부츠로는 안되고, 반드시 잠수를 통해 얻어야만 한다).

허수아비의 노래를 사용

잠수 게임

낚시협세

9. 조라 천

자부자부가 있었던 곳으로 가 보자. 전에 프롤의 바람을 얻었던 곳에 은색 바위가 있는데, 이 바위는 은의 글러브를 얻은 후에 제거할 수 있다. 제거를 하게 되면 숨겨진 구멍이 나온다. 이때 진실의 안경을 써서 진행하도록 하자. 안에는 황금의 스탈츄가 있다(단, 밤에만 나옴). 그리고 헤비 부츠를 사용해서 바닥을 뒤져보자. 그러면 하트조각을 얻을 수 있을 것이다.

바위를 집어던지자

진실의 안경을 사용해서 진행

10. 게루드의 계곡

우선 계곡의 밑부분을 잘 보자. 그곳에는 은색 바위가 있고, 또한 상자가 있는 곳이 있을 것이다. 우선 은색 바위가 있는 곳으로 착지한 후, 훅 샷을 이용해 상자가 있는 곳으로 가자. 이 상자를 회전어택으로 부수면 하트조각을 얻을 수 있다. 그리고 중앙에 흐르고 있는 폭포 뒤에서도 하트조각을 얻을 수 있으니 참조하도록! 마지막으로 대공들을 구한 후, 천막 안으로 들어가 보면 마라토너(전에 토끼가면을 줬던 녀석)가 있는데 그와 마라톤 시합을 할 수 있다. 이 시합은 게루드 계곡에서 미혹의 숲의 다리까지 가는 경주인데 본래의 기록은 2분 30초라고 한다. 여기서는 링크를 먼저 뛰게 하고 자신은 늦게 출발한다(뛰는 것보다 회전어택으로 굴러 다니는 것이 더 빠르다). 그런데 필자가 X랄을 해서 1분 30초라는 기록을 내 보았지만 결과는 패배. 절대로 이길 수 없는 마라톤?? (단 기록은 링크의 집에 표시가 된다).

하트를 얻자. 엄청 염한 곳!

폭포 뒤에도 있다

사기 마라톤! 절대로 못 이긴다!

11. 게루드의탑, 거대사신상

여기서 에보나를 타고 들어가면 에보나를 이용한 미니게임을 즐길 수 있다. 이 미니게임은 20발의 활을 가지고 말을 타면서 과녁을 맞추는 것이다. 말은 자동으로 움직이므로 말의 운전에는 신경을 끄고 과녁을 맞추는데에만 집중하도록 하자. 활은 20발이 있으므로 아끼지 말고 다 쓰도록 하자(즉, 같은 과녁에 여러 발의 화살을 맞추어도 점수는 인정된다는 사실). 당연한 말이지만 정중앙을 맞출수록 점수는 높아진다. 1000점을 맞추면 하트조각을, 1500점을 맞추면 화살을 소지 수를 증가시킬 수 있는 아이템을 받을 수 있게 된다. 그리고 거대사신상에는 어렸을 때 콩을 심어서 나중에 하트를 얻도록 하자. 지난 호에도 소개했지만 넬의 사랑은 반드시 얻어두도록 하자.

에보나를 이용한 미니게임

얼음의 화살을 얻으러 가자

게루드의 수련장

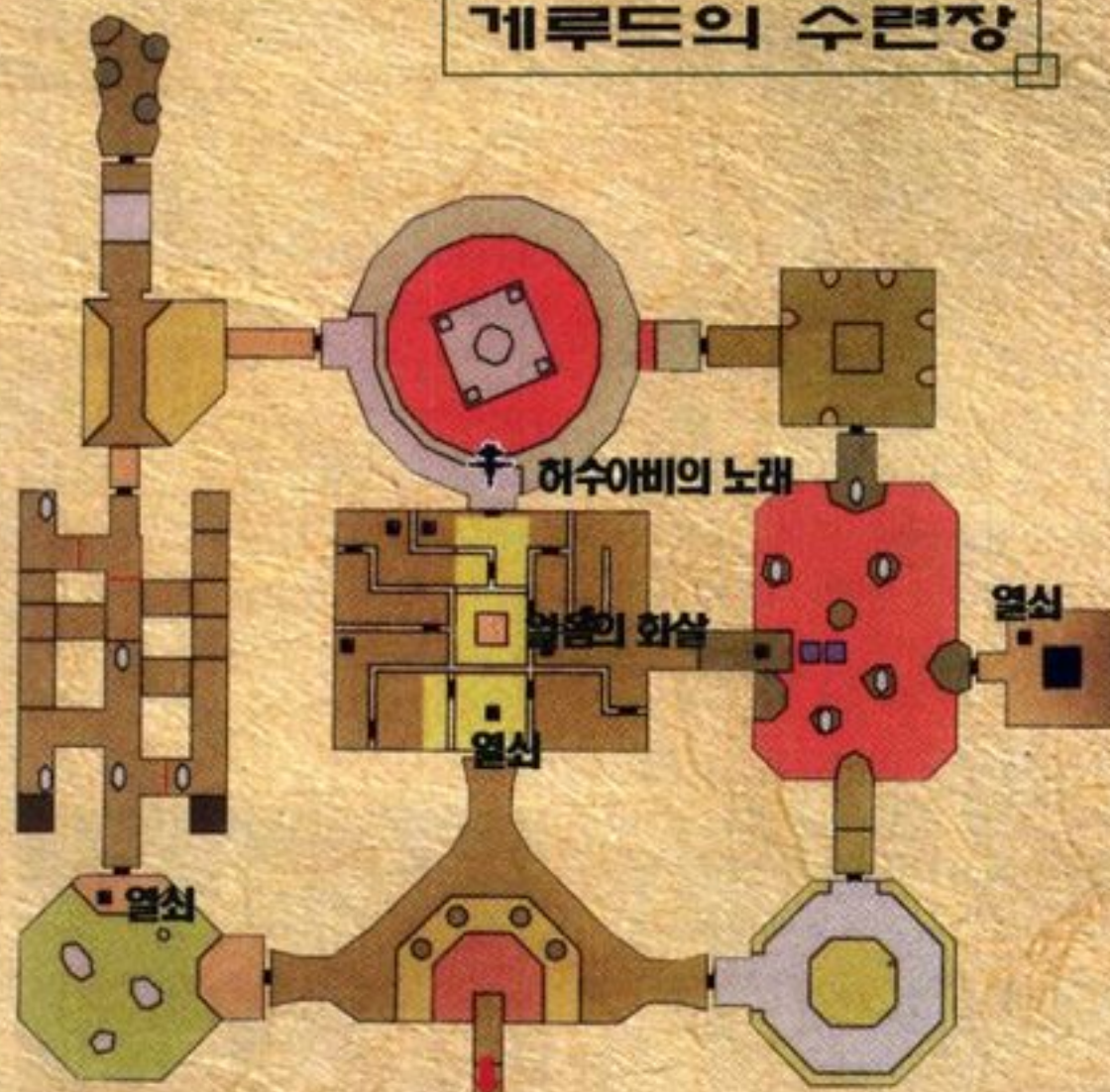
이곳은 얼음의 화살을 얻을 수 있는 곳이다. 이곳 역시 거의 던전의 규모를 자랑하므로 따로 공략하도록 하겠다.

이곳의 구성은 각 방을 클리어 하면서 열쇠를 모아 중앙의 방에 있는 얼음의 화살을 얻는 것이다. 각 트랩을 나누어서 설명하도록 하겠다.

1. 적을 전멸시킨다

적을 전멸시키자

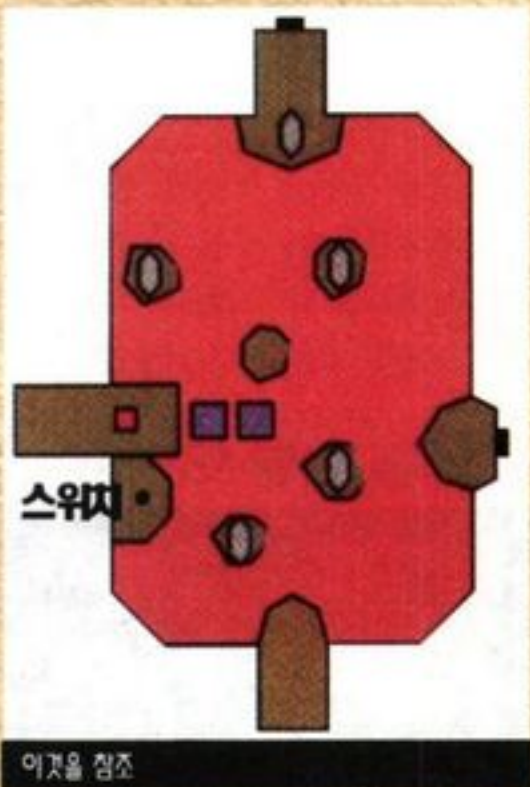
게루드의 수련장

허수아비의 노래
얼음의 화살
열쇠
열쇠
열쇠

여기는 적을 전멸시키면 클리어가 가능하다. 레이저를 쏘는 비모스는 폭탄으로 제거하자.

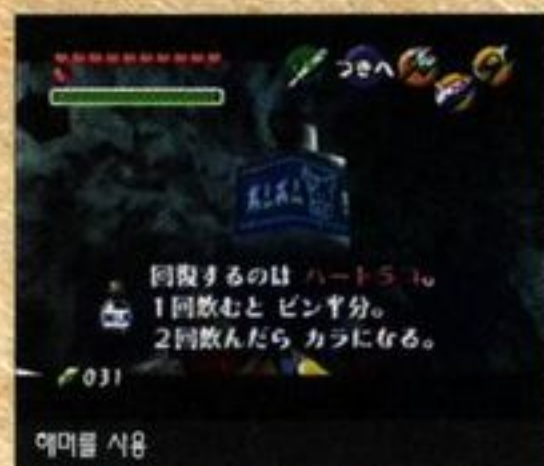
2. 호버 부츠와 훅 샷을 사용

말 그대로 호버 부츠와 훅 샷을 사용하자. 얻는 코스는 아래의 지도를 활용하면 된다. 그리고 이곳에서 시간의 노래를 부르면 새로운 블록이 나온다는 것도 알아두자. 이 블록을 타고 올라가면 열쇠를 얻을 수 있다.

스위치

이것을 참조

3. 메가톤 해머로 스위치를 찾자

메가톤 해머를 이용해 스위치를 찾은 후, 활을 이용해 스위치를 누르자. 물론 보물상자가 나오는 스위치도 찾아야 한다.

해머를 사용

4. 잠수해서 수정을 모으자

여기서는 우선 시간의 노래를 사용해 블록을 제거한 후 잠수하도록 하자. 잠수한 후에는 적들을 훅 샷으로 제거한 뒤 수정들을 모으도록 하자. 부츠를 갈아 신는 타이밍이 매우 중요한 곳이기도 하다. 그리고 물 속에서 훅 샷을 사용해야만 얻을 수 있는 것도 있다.

물 속에서 수정을 모으자

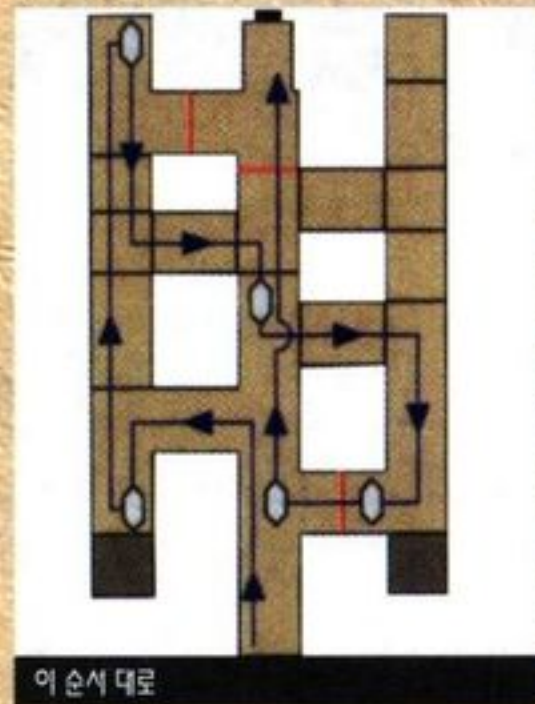
5. 스탈포스를 전멸시키자

말 그대로 스탈포스를 전멸시키고 열쇠를 얻도록 하자.

이젠 끝이겠지

6. 바위를 피해 수정을 모으자

여기서는 시간 내에 수정을 모아야 한다. 트랩에 주의하고 훅 샷을 이용해 수정을 얻는 것도 있다는 것을 알아두자. 밑의 지도를 참조해도 좋을 듯 하다.

이 순서 대로

7. 진실의 안경을 사용

늑대 4마리를 죽인 다음 은의 글러브를 사용해서 블록을 밀도록 하자. 다음은 진실의 안경을 사용해서 길을 찾도록 하자. 훅 샷으로 진행 후 스위치를 누르면 은의 글러브로 열었던 길의 문이 열리게 된다. 적을 물리치고 안으로 들어가면 돈을 벌 수 있다.

길은 여기에

8. 활로 눈을 쏘자

여기서는 석상의 눈을 활로 쏴야만 한다. 이때 바깥쪽에서 쏘면 바닥이 회전하기 때문에 맞추기가 힘들어지므로 석상 바로 앞에 바짝 붙어서 쏘도록 하자. 그리고 여기서는 허수아비의 노래를 부르면 허수아비가 나타나는데 이동에 많은 도움을 줄 것이다. 석상의 스위치를 누른 후 2층으로 올라가서 열쇠를 얻도록 하자.

여기서 쏘자

9. 다시 한 번 진실의 안경으로

자 이제 중앙의 통로로 들어가 잠겨진 문들을 지금까지 얻어두었던 열쇠를 사용해 열도록 하자. 중간에 진실의 안경으로 볼 수 있는 숨은 통로가 있다는 것도 알아두자(안에는 열쇠가 있다). 모든 열쇠를 얻었다면 얼음의 화살을 얻을 수 있을 것이다. 얼음의 화살을 얻었다면 이 던전은 클리어한 것이다.

여기가 숨은 통로

얼음의 화살을 얻었다

CHAPTER .4

몬스터 도감과 아이템 소개

마지막으로 몬스터들에 대한 정식 명칭과 공략법(보스 제외), 그리고 지난호에 소개하지 않았던 아이템들에 관한 설명을 하도록 하겠다. 알아두면 편리할지도…

1. 몬스터 도감

청 테크타이트

물위를 걸을 수 있는 몬스터. 점프공격을 검으로 받아치거나 아님 원거리에서 활로 요격하자

적 테크타이트

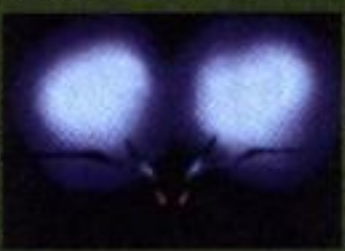
데스마운틴에서 나오는 몬스터. 착지 후를 노리자

아칸터스

토해내는 탄을 방패로 되받아 쳐야만 이길 수 있다(소년시절에는 데크의 방패, 성년에는 하이리아 방패)

아모스

건드리면 움직이는 석상. 폭탄이나 데크의 열매로 움직임을 봉하게 한 뒤 검으로 공격하자

아이스 키스

공중에서 활로 공격하거나 상태가 불리하면 가드가 가능하므로 침착하게 공격하자

청 버블

우선 방패로 불꽃을 제거한 후 검으로 공격하자. 소년 시절에는 부메랑+새총의 콤보로 이길 수 있다

적 버블

청 버블과 마찬가지로 죽일 수 있지만 주로 용암지역에 나오므로 타이밍을 맞추어 피하는 편이 더 좋다

아누비스

불에 약하므로 불화살이나 데인의 화염으로 공격하는 것이 제일 좋다

큰 스탈츄

자주 나오는 적으로 우선 한 번 공격해서 적의 등이 나오게 한 뒤 등을 공격하자

큰 테크바바

우선 방패로 적의 공격을 가드한 후 점프베기로 공격하는 편이 더 좋을 것이다

오코리 너츠

역시 적의 탄을 되문으로…

비모스

쥐 폭탄이나 아님 그냥 폭탄을 던져서 죽이자(단 던지기 전에는 반드시 록온을 해 두자)

셀 블레이드

우선 록온을 한 후, 가까이 접근해서 적이 입을 벌릴 때 공격하도록 하자. 짜증나는 적

오크타 록

기본전술은 방패로 탄을 되받아 치는 것이지만 단차가 안 맞을 경우에는 탄을 튕기기가 어려우므로 원거리에서 공격하도록 하자

키스

많은 던전에서 나오는 적으로 공중에서 공격해 오는 적. 원거리에서 요격하거나 아님 타이밍을 맞추어 공격하도록 하자

기브트

온몸에 붕대를 감은 미이라. 태양의 노래나 혹 샷으로 움직임을 봉하게 한 후 공격하자

스탈츄라

벽에 붙어서 링크의 진행을 방해하는 적. 혹 샷이나 활로 미리 제거한 후 진행하도록 하자

스탈베비

하이랄 평원에서 밤에 나타나는 적. 연습상대라 보면 될 듯

스파이크

수중에 나오는 적. 원거리에서 혹 샷으로 요격하도록 하자

데크너츠

이 녀석 역시 탄을 되받아 쳐서 공격하자

스탈포스

강적 중의 하나. 적의 공격을 가드한 후 공격하거나, 아님 적의 공격을 피한 후 공격하자

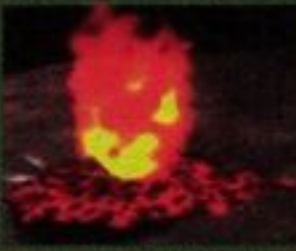
다이나 포스

이 녀석 역시 공격을 가드한 후에 되받아 치도록 하자

텔 바사란

이 녀석은 부메랑으로만 공격할 수 있다

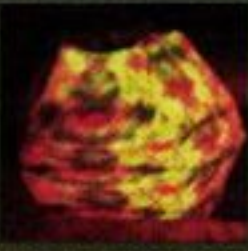
비리

검으로 공격하면 감전되어 대미지를 입으므로 부메랑으로 공격하자

토치스라크
불이 다시 되살아나기 전에 없애야만 한다. 그리고 메가톤 해머로 움직임을 봉할 수 있다는 것 역시 알아두자

피핫트
하이랄 평원에서 나오는 강적. 약점은 하단의 돌기물이다. 하단의 돌기물을 새총이나 부메랑으로 공격하자. 공격력이 높으니 주의하도록!

빅 보우
성인 시절에서 하이랄 평원에 딱 10개만 존재하는 몬스터. 움직임이 빠르므로 말에 탄 상태에서 활로 공격하도록 하자

홀 마스터
던전에 나타나는데 이 녀석에게 잡히면 던전의 입구로 되돌아 가 버리므로 각별한 주의가 필요하다. 이 녀석이 나타나기 전에는 이상한 소리가 나므로 미리 대처해 두자

브리자드
이 녀석의 냉기공격은 링크를 얼어붙게 한다. 타이밍을 맞추어 공격하거나 원거리에서 폭탄으로 공격하도록 하자

라이크 라이크
링크의 아이템을 빼앗는 짜증나는 적. 원거리에서 마법으로 공격하거나, 아님 횡베기로 공격하도록 하자(종베기는 안 통함)

리바
사막에서만 나오는 적. 죽여도 자꾸만 재생되므로 회전어택으로 빨리 도망가도록 하자

보스브링
거대한 망치로 지면파를 일으켜 공격하는 강적. 쥐 폭탄 3발로 격침이 가능하다

모리브링
창으로 돌진공격을 하는 적. 그냥 피하는 것이 좋지만 배후에서 훅 샷을 쏴서 죽일 수도 있다

리 데트
움직임은 느리지만 잡기 공격이 강한 적. 태양의 노래를 불러 격퇴시키자

2 아이템 도감
_ 지난 호 공략에서 소개하지 않았던 것을 중심으로 소개하도록 하겠다.

청색 약
HP, MP를 완전 회복시키는 중요한 약. 카카리코 마을의 마녀에게서 살 수 있다

큰 화살집
가지고 있는 화살집을 30~40으로 증가시키는 아이템. 카카리코 마을이나 게루드 마을에서 얻을 수 있다

큰 폭탄 주머니
폭탄의 소지 량을 30으로 늘리는 아이템. 고론 시티나 하이랄 성 마을에서 얻을 수 있다

성인의 지갑
200루피까지 들어가는 지갑. 황금의 스탈츄 상품이다

은의 글러브
은색 블록이나 은색 바위를 들 수 있게 하는 아이템. 혼의 신전에서 얻는다

얼음의 화살
적을 얼리는 화살. 게루드의 수련장에서 얻을 수 있다

거인의 지갑
500루피까지 모을 수 있는 지갑. 황금의 스탈츄의 상금

금의 글러브
상식적으로 불가능한 물체를 들 수 있게 하는 글러브. 가논성에서 입수

금의 아가미
수중 8M까지 잠수할 수 있게 해주는 아이템. 낚시에서 상품으로 받을 수 있다

최대의 화살집
가질 수 있는 화살수를 50개로 하는 아이템. 얻는 장소는 큰 화살집과 동일

가라앉음의 투어
물고기를 잘 낚을 수 있게 해 주는 루어. 금의 아가미를 얻은 후 낚시장에서 얻을 수 있다

데인의 화염
적 전체를 공격하거나, 가드가 강한 적, 스위치가 되는 촛대에 불을 붙이는 요긴한 아이템. 하이랄 성 근처에서 얻을 수 있다

넬의 사랑
일정 시간동안 절대로 대미지를 받지 않게 되는 사기성이 농후한 마법. 게다가 지속시간도 꽤 길다. 단, 대미지만 받지 않는다 뿐이지, 적에게 공격을 받았을 때의 판정은 유효하다.

프롤의 사랑
던전 안에서 사용하는 이동마법. 우선 포인트를 지정한 후 나중에 그 곳으로 순간이동을 하는 마법. 세이브 한 후에도 유용하다는 것을 알아두자

불의 화살
적을 공격하거나 촛대에 불을 붙일 때 쓴다. 하이리아 호수에서 얻을 수 있다

벌레
숨겨진 구멍에서 풀을 베면 나오는 벌레. 병에 담을 수 있고, 특정한 장소에서 풀어놓으면 황금 스탈츄를 얻을 수 있다

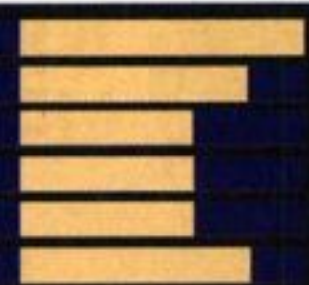
요정주
특정한 장소에서 태양의 노래나 바람의 노래를 부르면 나온다. HP를 8개 회복하고 MP는 전부 회복시켜 준다

진심은 동물과도 통하는 법!

피카츄 겐키데츄

(ピカチュウ げんきでちゅう)

제작사	닌텐도
장 르	대화 게임
발매일	12월 12일(발매중)
발매가	9,800엔

항목
그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

우리의 영원한 친구 포켓 몬스터 '피카츄'와 즐겁게 놀고 싶다! 이런 게이머들의 소원을 들어주는 게임, 그것이 이「피카츄 겐키데츄」이다. 피카츄와 같이 낚시도 하고, 요리도 하고, 산책도 가고…. 당신이 피카츄의 친구라면 어떤 신나는 추억을 만들어 갈 것인지 자 지금부터 계획을 짜자.

조작 요령

버튼	기능
십자 버튼	필드 상의 시점 변환, 3D 이동방식, 피카츄 중심 방식, 둘러보기 모드를 선택 가능
3D스틱	이동 전용, 둘러보기 모드에서는 주위를 둘러볼 수 있다
A버튼	대화의 진행이나 물건의 선택이 가능하다
B버튼	코스의 취소 및 물건의 설명
Z버튼	마이크 용 버튼, 피카츄에게 이야기 할 때에는 Z버튼을 누른 상태에서 이야기해야 한다
START 버튼	메뉴 항목을 불러온다

이 상태가 이야기를 하고 있는 장면이다

마이크 기능

게임에 들어가며

「피카츄 겐키데츄」에는 다양한 스테이지가 있다. 각 스테이지에서 지낼 수 있는 기간은 각각 하루씩이며, 하루가 다 되면 집으로 돌아와서 잠을 자게 된다(이 때, 세이브는 자동적으로). 피카츄와 대화를 할 때에는 또렷한 발음으로 천천히 말을 해 주어야 한다. 만일에 말이 잘 통하면 피카츄는 그 때 그 때 각기 다른 반응을 보여주지만, 말이 통하지 않았을 경우에는 멋대로 행동하기가 쉬우므로 조심해야 한다.

'귀여워~(카와이이:かわいい)' 라고 하면 부끄러워하는 피카츄

'훌륭해(에라이:えらい)' 라고 하면 거만해지는 피카츄

'춤춰봐(오돗테:おどって)'라고 하면 춤추는 피카츄

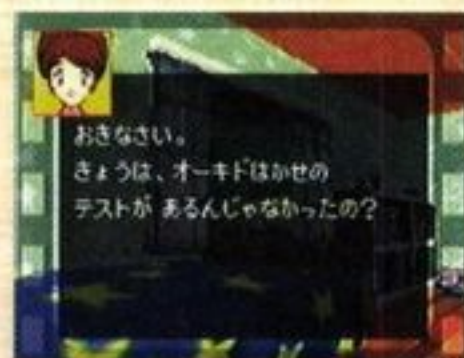
'승리의 포즈(겟토다제:ゲットだぜ!)'

'먹어도 돼(타베테:たべて)'라고 하면 끝도 없이 먹는다!

게임을 시작하자!

처음 시작하면 '처음부터(はじめから)'와 '도중부터(つづきから)'의 둘 중 하나를 선택하게 된다. 우선 전반적인 플레이를 위해 처음부터 시작했을 때의 방법을 소개하도록 하겠다.

MEMO

매일 아침 일어나면 어머니께서 주인공을 깨우는 장면이 있는데 이 부분은 A버튼만 누르면 순조롭게 진행된다(항상 '빨리 일어나' 밖에 안 하신다). 내용은 주로 몸조심해서 잘 나갔다오라거나, 박사님께서 부르신 다거나 하는 것. 특별한 이벤트 부분은 후반부에 별도로 설명하기로 한다.

아침에 어머니께서 깨워주신다. 나 아직 졸린 데~

1일째

아침에 일어난 후 주인공은 오키도(オーキド)박사를 만나러 간다. 이 때 소지한 아이템은 포켓 헬퍼. 이것은 사람의 마음을 동물들이 들을 수 있도록 한 것이라고 한다. 박사가 주인공을 데리고 간 곳은 '토키와의 변두리(トキワのはずれ)'라는 곳인데, 오늘의 과제는 포켓 헬퍼를 사용하여 피카츄라는 포켓 몬스터와 이야기를 하는 것이다.

이것이 포켓 헬퍼. 아주 중요한 아이템이다

MEMO

이제 Z버튼을 누른 채로 마이크에 말을 하자. 그러면, 이 쪽에서 피카츄 쪽으로 공기 방울 같은 것이 날아갈 것이다. 이 것이 바로 우리가 하는 '말'이라고 생각하면 된다. 또한 이 방울이 피카츄에게 가서 닿으면, 피카츄가 우리말을 들었다고 생각하면 된다. 공기 방울이 닿으면 피카츄가 주위를 두리번거린다.

말을 하면 방울이 생겨나고

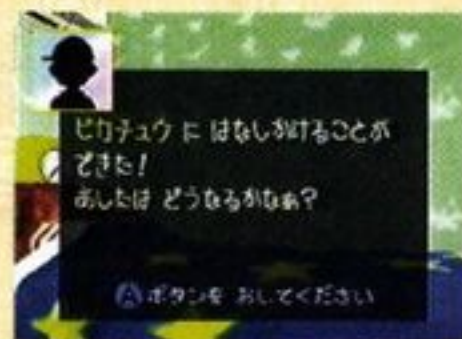
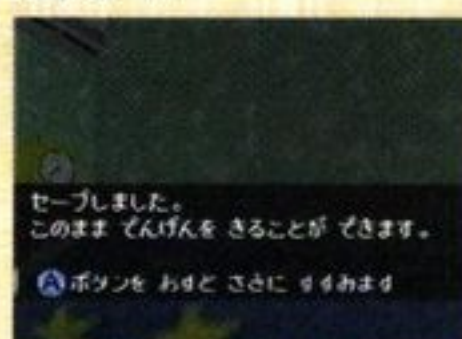
멀~리 날아가서

피카츄가 듣는다!

우선은 '피카츄'라고 이름을 불러보자. 계속 피카츄를 부르면, 피카츄가 아주 신기해한다(너무 귀엽다). 이런 식으로 계속 말을 걸어보면 피카츄가 주인공을 알아차리고 다가온다. 여기서 여러 가지 말을 걸면 친해질 수 있다. 우선은 부끄럽게 생각하지 말고 피카츄에게 여러 다양한 말을 걸어보자. 무슨 말을 해야할 지 잘 모르겠으면 계속 피카츄의 이름을 부르면 된다. 이제 막 친해지려는 찰나에 피카츄가 어디론가 가버리고 결국 주인공도 집에 와서 잠을 자게 된다.

~세이브~

MEMO

하루의 일을 마치고 집으로 오면 주인공이 침대로 가서 잠을 자게 되는데 이 때의 내용도 아침과 동일하게 A버튼을 누름으로써 다음 장면으로 넘어 갈 수 있다. 이 때 화면이 어두워지면서 자동적으로 세이브가 가능하게 된다(편리한 기능이네~).

오늘도 잠을 자자

세이브 종료!

2일째

다음 날에는 박사로부터 피카츄를 만나러 가자고 연락이 온다. 이번에 가면 피카츄가 자고 있다(자는 모습도 귀여워~). 마이크로 '피카츄'라고 불러주면 잠에서 깰 것이다(깨는 모습이 정말 귀엽다). 참고로 이후에 화면 좌우에 영어로 'PIKACHU'라는 단어가 보일 것인데 이 상태는 피카츄가 뭔가 말해주기를 기다리는 상태이다. 주저하지 말고 여러 가지 말을 할 수 있도록 하자.

피카츄를 불러서 깨우자!

잠에서 깬 피카츄. 너무 귀엽다

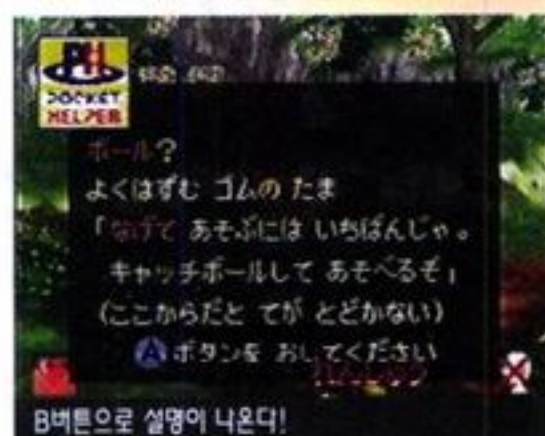
아직 잠이 덜 깼니?

잠에서 깬 피카츄에게 인사를 해야 한다. '오하요우(아침인사)'라고 말을 하면 피카츄도 인사를 한다(역시 사람(?)은 인사성이 밝아야 돼~). 그리고, 피카츄가 근처에 있던 공을 줍는데, 여기서 우선은 B버튼을 눌러보자. 그러면 공에 대한 설명이 나온다(하지만 일본어…). 즉, 모든 사물에 있어서 손가락(화면에 보인다)이 가리키는 사물에 대한 설명을 듣고 싶으면 B버튼을 누르면 된다(설명을 본 후 A버튼을 누르면 원상태로 된다). 다음에 '나게

손가락이 공을 가리킬 때

테(なげて:던지라는 뜻)' 라고 이야기하면 피카츄가 공을 던져줄 것이다.

B버튼으로 설명이 나온다!

피카츄와 공놀이를 하자

그 다음에 피카츄가 갑자기 사과를 꺼낸다. 이 동작은 사물의 이름 맞추기이다. B버튼을 사용하면 무엇인지 알 수 있으므로 이름 맞추기는 쉽다(단, 일본어를 안다는 전제하에서…). 지금 피카츄가 꺼낸 것은 사과이므로 일본어로 '링고(リンゴ:사과)' 라고 말을 해 주자. 그러면 맞았다고 좋아한 후 사과를 먹어버린다(좀 나눠주지…).

이름 맞추기!

사과의 이벤트가 끝나면 피카츄가 하늘을 바라본다. 이때 피카츄를 불러보자. 그러면 처음에는 반응이 없다가 두 번째에 겨우 주인공을 알아차린다. 그 다음에 무엇을 보았느냐고 물어야 하는데 이것은 일본어로 '나니오 미테이타노(무엇을 보고있었냐는 뜻)' 라고 물어야 한다. 그러나 일본어를 잘 모르는 게이머를 위해 특별히 공개하건데, 이 부분만큼은 순수 한국어로 이야기해도 별 무리 없이 잘 진행된다. 즉, '무엇을 보고 있었니?' 라고 말해도 피카츄가 알아듣는다는 것이다(이런 신기한 일이…).

이제 집으로 갈 시간이다. 작별의 인사를 해야 하므로 '사요나라(작별인사)' 라고 해주자. 그러면 피카츄가 손을 흔들며 작별인사를 한 후 저 쪽으로 사라진다. 이 때 헤어지기가 싫은지 피카츄가 자꾸 뒤를 돌아본다.

가면서 뒤를 돌아보는 피카츄

3일째

집에 온 후 잠을 자고 일어나면(자동 세이브), 창 밖에 피카츄가 와 있다. 주인공과 놀고 싶어서 아침부터 찾아온 것이다(그런데 주인공 집은 어떻게 알았을까…?). 아침인사 '오하요우(아침인사)' 를 해 주면 피카츄가 나가서 놀자고 한다(행동으로). 자, 피카츄와 함께 놀러가자!

아카네의 숲(アカネのもり)

숲의 식사 제1
(もりのおしょくじかい その1)

아카네의 숲에 오면 피카츄의 친구인 '후시기다네(フシギダネ)' 를 만날 수 있다. 후시기다네와 피카츄의 대화를 들어보면, 후시기다네가 요리에 쓸 재료를 피카츄가 갖다주겠다는 것 같다(이 대화 내용이 정말 웃긴다. 사람은 절대 알아들을 수 없음…). 숲을 뛰어 놀면서 필요한 재료를 찾아서 갖다주는 것이 이번 코스의 목적인데 재료를 갖다 주는 방법은 아주 간단하다. 돌아다니다 보면 피카츄가 재료를 줍더니 '코일(コイル)' 을 불러도 되냐고 묻는데, 된다고 하면 하늘에서 코일이 날아와서 재료를 가지고 간다. 이제 피카츄와 맛있는 저녁식사를 위해 재료를 열심히 모으도록 하자.

필요한 재료를 그리고 있는 피카츄

MEMO

여기서 주의할 점은 현재 시점이 피카츄 중심 모드라는 점이다. 이 모드는 피카츄를 중심으로 주인공이 움직이게 되어있다. 다시 말해 피카츄를 끼고 돈다는 것이다. 익숙하지 않은 상태에서는 이동이 상당히 어려우므로 잘 움직이도록 하자.

이제부터는 아까 후시기다네가 설명한 4가지의 재료를 모아야 한다. 여기서 문제는 후시기다네가 가르쳐 줄 때에는 3가지의 재료밖에 알 수 없다는 것. 마지막 한 개는 피카츄가 그려놓은 그림으로 추측해서 찾아야 한다. 그런데, 피카츄가 그림을 정말로 못 그려서… 이게 고구마인지, 도토리인지, 버섯인지 구분이 잘 안되기 때문에 생각 외로 정말 어려울 것이다. 그리고 피카츄가 재료를 주우면 화면 상단에 메시지가 생기는데 이 메시지는 '코일을 불러도 되느냐(코이루오욘데이이카키이테이루-コイルをよんでいいかきいている)' 라는 뜻이다. 재료가 필요한 것일 경우에는 좋다고 말하면 되고, 필요 없는 경우에는 안 된다고 해야 한다. 일본어로는 각각 '이이요(좋다라는 뜻)' 와 '다메다요(안 된다는 뜻)' 이다.

MEMO

참고로 일정 시간이 지나면 피카츄가 찾아야 할 재료를 그려놓은 것을 보여준다. 피카츄와 함께 재료를 찾자!

재료를 설명해준다

맞는 재료를 찾으면

코일을 부르자!

게임상의 하루가 은근히 짧기 때문에 처음에는 성공하기가 무척 힘들 것이다. 만일 운 좋게도 재료를 제대로 모았다면 후시기다네가 맛있는 요리를 줄 것이고 피카츄도 맛있게 먹을 것이다. 그러나 만일에 잘못된 재료를 보냈거나 재료가 모자란 경우에는 엉뚱한 요리가 나온다. 이럴 경우에는 피카츄가 먹고 쓰러지거나 하지만 특별히 큰 문제는 없다. 다음 기회에는 더욱 잘 할 수 있도록 하자. 그리고 이벤트가 종료되면 피카츄가 집까지 바래다준다(너무나 예의바른 피카츄).

요리를 보고 좋아하는 피카츄

맛있는 요리를 먹으면 좋아서 춤을 춘다

집 앞까지 바래다주는 피카츄

4일째

모에기 초원(モエギそうげん)

초원의 산책 제1
(そうげんのおさんぽ その1)

이곳에서의 산책은 단지 피카츄와 함께 즐기면 된다. 정말 단지 놀기만 하면 되는 아주 좋은 코스다. 여기에는 피카츄의 친구인 '나조노쿠사(なぞのクサ)'가 있다. 이들은 주인공이 가까이 가면 도망가버리므로 나조노쿠사를 발견하면 피카츄를 불러주자. 그러면 피카츄가 아주 좋아한다.

이들이 나조노쿠사(신비한 풀이라는 뜻이다)

여기서 피카츄가 풀잎을 줍기도 하는데 이 때 B버튼을 눌러보자. 만일 화면에 붉은 색으로 '돈나오토-どんなおと'라는 말이 있는 경우에는 그 말을 사용할 수 있다. 즉, 이것은 '어떤 소리'라는 뜻인데, 피카츄가 풀잎을 들고 고민하고 있을 때 '돈나오토(どんなおと:어떤 소리나는 뜻)'라고 말하면 풀잎을 사용하여 소리를 내며 좋아한다. 그리고 여기에서 '히토카게(ヒトカゲ)'라는 피카츄의 친구가 나오는데 스토리 진행에는 아무런 영향을 미치지 않는다(혹시, 단순히 피카츄에게 손을 흔들어주는 역할!?).

히토카게, 피카츄의 친구?

5일째

토키와의 숲(トキワのもり)

캐피터 돌봐주기 1번
(キャタピーのこもり その1)

이곳에는 캐피터가 5마리 있다. 캐피터는 나비의 송충이라고 생각하면 될 것이다(나비보다는 나방이라고 해야하나…). 어미가 나갔다 오는 동안 이 5마리를 잘 돌봐야 한다. 일단은 피카츄에게 말을 걸지 말고 그대로 있자. 그러면 한동안 피카츄가 캐피터들을 돌볼 것이다. 그러다가 한 마리의 캐피터가 갑자기 배고파하면, 피카츄는 재빨리 근처의 나무로 다가가서 꽃을 따려고 노력한다(노력할 뿐, 키가 작기 때문에 절대로 딸 수 없다). 이 때, 일단 한 번 피카츄를 부르고 그 다음에 '쥬우만보루토(10まんボルト:10만 볼트라는 뜻)'라고 말해 주자. 그러면 피카츄가 한 번 이쪽을 본 후, 나무에다 10만 볼트 짜리 전기를 발사할 것이다. 이 충격으로 꽃이 떨어지면 자동적으로 그 꽃을 가지고 배고파하는 캐피터에게 먹인다. 이렇게 해서 어미가 돌아왔을 때, 배고파하는 캐피터가 한 마리도 없으면 성공한 것이다.

캐피터를 돌볼 것을 약속하는 피카츄

배고파하는 캐피터

MEMO

캐피터는 배가 고파지면 갑자기 색깔이 회색으로 변하고 날뛰게 된다(날뛰면 더 배고플텐데…). 잘 알아두면 나중에 피카츄에게 알려 줄 수 있다. 그리고 꽃을 나르는 피카츄에게는 말을 걸지 말도록 하자(꽃을 나르다가 주인공쪽으로 와버리면 캐피터에게 꽃을 먹일 수 없게 된다).

10만 볼트 전기 발사!!

빨리 캐피터에게 먹이자

성공하면 아이템을 얻는다

6일째

아카네 낚시터(アカネのつり)

낚시를 하자 아카네편
(つりをしよう アカネへん)

아침에 일어나서 피카츄와 함께 간 장소는 낚시터. 피카츄와의 놀이 중에서 쉽고도 재미있는 것이 바로 낚시이다. 요령은 간단하다. 피카츄가 낚싯대를 드리우고 있으면 물고기가 잡히는데, 이 때 잡아당기도록 '당겨라(힛빠레)'라고 말해주면 되는 것이다. 만일에 타이밍이 안 맞는 경우에는 다시 말해주면 된다.

낚시를 하자

물고기가 잡히면

잡아당기자!

COMBOY64

MEMO

만일에 물고기가 너무 멀리 있는 것 같으면, 먼저 '간바레(がんばれ:힘내라는 뜻)'라고 말을 해주어야 한다. 그러면 피카츄가 힘을 내서 물고기를 이쪽으로 끌어당긴다. 이때 '힛빠레(ひっぱれ:당기라는 뜻)'라고 말을 하면 낚을 수 있다.
그리고 참고로 낚시를 하는 도중에 '오니기리(おにぎり:일본식 김밥)'라고 말하면 피카츄와 도시락을 먹는 장면이 나온다.

김밥을 달라고 오는데…

배고픈데 먹고 하자~

7일째

이날은 아침에 일어나면 박사에게서 연락이 온다. 포켓 헬퍼 전용의 도구상자를 보냈다는 것이다. 앞으로는 이 도구상자를 이용해서 여러 가지 물건을 넣고 다닐 수도 있고, 또 아이템을 넣어둘 수도 있다.

이것이 도구상자이다

도구상자를 받은 후, 어머니가 피카츄와 먹으라고 도시락을 준다. 이제 피카츄에게로 가면 본격적인 조작 요령을 배우게 된다. 우선, 앞에 철망이 있는 곳에 다다르게 되는데 여기서는 A버튼으로 문을 여는 연습을 한다. 즉, 화면에 손잡이 표시가 생기는 곳은 A버튼으로 통과할 수 있다는 것이다.

A버튼으로 통과하자

이제 A버튼을 눌러서 철망을 통과하도록 하자. 그러면 피카츄가 달려오게 되는데 지금부터는 3D스틱을 연습하게 된다. 우선 3D스틱을 앞으로 해서 피카츄에게 다가가면 피카츄가 옆으로 달려간다. 피카츄가 사라진 쪽으로 3D스틱을 돌려서 화면의 중앙에 피카츄가 오게 되면 성공. 소리가 나며 이벤트가 계속 진행된다. 대화 메시지가 생기면 피카츄와 인사를 나누자(아침인사는 '오하요우'). 그 후에 피카츄가 왼쪽으로 가서 주인공을 열심히 부른다. 연습한 대로 조종을 해서 피카츄에게로 가자. 그러면 앞을 막고 있던 덩굴을 피카츄가 전기로 없애버린다.

앞을 막고 있는 덩굴

전기로 없애자

이제 START버튼으로 메뉴를 부른 후, 도구상자의 아래 부분에서 초밥을 꺼내도록 하자. 그러면 피카츄가 초밥을 받고 뭔가를 생각한다. 그러다가 갑자기 주인공에게 번개를 쏴서 도구상자를 빼앗은 후 도망을 간다(이런 버릇없는!). 도구상자가 없으면 박사님과 연락을 할 수 없게 되므로 재빨리 쫓아가도록 하자. 그런데 아무리 따라잡아도 피카츄는 계속 번개를 쏘며 숲 안쪽으로 도망을 간다(정말 잘 도망간다). 끝까지 쫓아가면 피카츄가 캐피터들에게 도구상자에 있던 간식들을 나눠주는 것을 볼 수 있다. 이제 캐피터들이 간식을 다 먹으면 피카츄는 주인공이 있는 것을 알아차리고 도구상자를 돌려준다(표정이 너무 귀엽다). 그리고 미안하다는 뜻으로 자기 공을 주인공에게 준다. 공을 받는 법은 공에 화살표 대신에 손 모양이 생기게 되는데, 이 때는 그 물건을 잡을 수 있다는 뜻이다. A버튼을 눌러서 공을 받자. 그리고 START버튼으로 메뉴를 불러서 도구상자의 하단에 공을 집어넣도록 하자.

피카츄에게 초밥을 주자

번개를 쏘며 도망가는 피카츄

캐피터들에게 도시락을 나눠주는 피카츄

사과의 뜻으로 공을 준다!?

다 되었으면 피카츄가 갑자기 주저앉을 것이다. 캐피터들에게 간식을 다 나누어주는 바람에 자기는 전혀 먹지 못했기 때문이다. 이에 측은한 느낌이 든 주인공은 피카츄에게 자기 집으로 오라고 말하고, 결국 피카츄는 주인공의 집에 가게 된다. 이 때 피카츄에게 해 줄 말은 '오이데요(おいでよ:집으로 오라는 뜻)'이다.

주인공 방안에서 뛰노는 피카츄

MEMO

여기에도 우리 나라 말이 통한다. '오이데요' 대신에 '우리 집으로 오지 않을래?'라고 말해도 된다. 정말 우리 나라 말은 좋은 것 같다(세종대왕 만세~).

주인공 집에 가게되어 좋아하는 피카츄

8일째

아침에 일어나면 박사로부터 연락이 온다. 내용은 다음의 두 가지이다.

첫째, 창문을 통해 밖으로 나가면 '여기 봐 피카츄코스(미테미테 피카츄 코스-みてみてピカチュウコース)'로 갈 수 있다는 것. 이 코스는 어제까지 놀던 곳으로 피카츄 중심 모드로 이동을 하게 된다.

둘째, 문을 통해 정원으로 나간 후, 정면으로 나가면 '놀자 피카츄코스(아소부 피카츄 코스-あそぼうピカチュウコース)'로 갈 수 있다는 것. 이곳에서는 3D이동방식으로 게임을

할 수 있다.

이제 두 가지 코스 중 가고 싶은 곳을 선택하여 가면 된다. 우선은 '여기 봐 피카츄 코스'로 가서 연습을 많이 해본 후, '놀자 피카츄 코스'로 가는 것이 낳을 것 같다. 그럼, 이제부터 각 코스에 대해 구체적으로 설명을 할까 한다.

여기 봐 피카츄코스
미테미테 피카츄 코스
みてみてピカチュウコース

이곳은 지금까지 피카츄와 놀았던 곳들이다. 초원에서 산책을 하거나, 낚시를 하거나, 캐피터들을 돌보는 코스들이 있다. 처음에는 낚시를 하는 곳이 한 곳밖에 없으나 낚시를 여러 번 하면 낚시터가 더 생겨서 총 세 곳에서 낚시를 즐길 수 있게 된다.

여기 봐 피카츄코스. 구름에 가려진 부분이 아직 모르는 낚시터이다

놀자 피카츄코스
아소보우 피카츄 코스
あそぼうピカチュウコース

이곳 '놀자 피카츄코스'는 기본적으로 3D이동 방식이다. 이전처럼 피카츄를 중심으로 도는 방식이 아니며 좌우로 방향 전환을 하여 앞으로 이동하는 것이다.

놀자 피카츄코스. 조금 어렵다

아사기의 호수
(アサギのみずうみ)

이곳은 호숫가에서 길을 잃은 '뇨로모(ニョロモ:포켓 몬스터의 한 종류)'들을 찾는 일이다. 시작하면 한 마리의 이상한 포켓 몬스터가 피카츄를 따라 다니는 것이 보일 것이다. 이 호숫가에는 여러 마리의 뇨로모들이 길을 잃고 헤매고 있다. 이들을 찾아서 어미에게 데려다 주는 것이 이번 스테이지의 목적이다. 그런데 뇨로모들은 겁이 많아서 주인공이 다가가면 도망가버린다. 방법은 두 가지가 있다. 첫째, 뇨로모의 근처에 가면 피카츄가 자동적으로 찾을 때가 있다. 이 때는 화면 상단에 메시지가 생기면서 뇨로모가 다가온다. 둘째, 이것이 정석 방법인데 일단 뇨로모의 근처에 가서 피카츄를 부른다. 그러면 피카츄와의 대화창(좌우에 영어로 PIKACHU라고 생기는 것)이 생길 것이다. 이 상태에서 뇨로모의 위에 화살표가 생기도록 화면을 움직인다. 그 다음에 피카츄에게 '뇨로모(ニョロモ)'라고 말해주면 피카츄가 뇨로모를 찾는다. 전부 5마리의 뇨로모들을 찾아서 중앙 부근에 있는 '제니 가메'라는 거북이에게 이들을 데려다 주면 OK.

일단 피카츄를 부른 후에

'뇨로모'라고 말하면

피카츄가 뇨로모를 찾았다

MEMO

만일에 뇨로모를 다 찾지 못했어도 해 질 무렵이 되면 거북이에게 가도록 하자. 해 질 무렵을 어떻게 아느냐고 하면 게임을 하다보면 날이 조금 어두워지면서 까마귀가 날아가는 소리가 들린다. 이어서 박사의 메시지 창이 생기는데 해가 지려고 하니까 빨리 하라는 내용이다. 이쯤 되면 한 두 마리라도 거북이에게 데려다 주어야 뭔가 아이템을 얻을 수 있다. 그냥 포기하는 것보다는 훨씬 낳지 않을까?

제니 가메에게 뇨로모를 데려다주자

아카네의 숲
(アカネのもり)

지난번에 이어 숲의 식사 2번이다. 이번에는 조금 더 어려워졌다. 재료에도 좋은 것과 나쁜 것이 있어서 구분을 잘 해서 재료를 보내야 한다.

필요한 재료를 피카츄가 먹지 않게 조심하자

MEMO

우선 피카츄를 불러서 좌우에 대화창이 생기도록 하자. 그 후에 '콘다테(こんだて:식사 메뉴라는 뜻)'라고 말하면 그려놓은 그림을 한 장 보여준다. 그에 맞는 재료를 찾아야 한다. 그 재료를 주인공이 집어서 피카츄 앞에 가면 피카츄가 자동적으로 재료를 손에 든다. 그리고, 지난번처럼 코일을 불러도 되느냐고 묻게 된다. 나머지 방법은 전과 동일하다.

맛없는 요리를 먹으면 쓰러지는 피카츄

최악의 상태는 필요한 재료를 피카츄가 먹어버리는 것이다. 피카츄를 혼자 두면 마구 먹어버리므로 항상 같이 다니도록 하자.

모에기 초원
(モエギそうげん)

이곳은 산책을 하는 코스이다. 예전처럼 나조노쿠사가 등장을 하게 되는데 이번에는 조금 색다르다. 일단 스테이지가 시작하면 피카츄가 나조노쿠사를 발견하고 근처에 있던 물뿌리개로 물을 준다. 그 후 물뿌리개를 가지고 오는데 이것은 주인공이 챙겨두도록 하자(도구 상자의 하단에 넣으면 된다). 이곳에서는 얼마나 많은 나조노쿠사에게 물을 주느냐가 피카츄와 친해지는 포인트이다. 가끔 나조노쿠사를 닮은 잡초가 있으니까 잘 살피도록 하자. 그리고 이곳에는 '케시의 가게'라는 곳이 있는데 언덕 위에 있는 나무 안으로 들어갈 수가 있다(단, 피카츄가 가까이에 있어야 한다). 가게에서 물건을 사도 되고 안 사도 된다. 가끔 이곳에서 좋은 낚시 바늘을 팔기도 한다.

나조노쿠사에게 물을 주자

자꾸 물을 주면 진화하는 나조노쿠사

진화된 모습은 쿠사이하나?(냄새 나는 꽃이라는 뜻)

MEMO

나조노쿠사와 잡초의 판별법! 이것은 관찰력이 필요하다. 나조노쿠사를 자세히 들여다보고 있으면 그들은 조금씩 움직인다. 그러나 잡초는 움직일 리가 없다. 이 점을 잘 이용해서 여러 마리의 나조노쿠사에게 물을 줄 수 있도록 하자. 참고로 물뿌리개는 3번까지 사용한 후 다시 물을 채워야 한다(이 물은 피카츄가 알아서 채운다). 그리고 케시의 가게에서 큰 물뿌리개를 살 수 있는데 이것은 30번을 사용할 수 있으므로 다시 물을 채울 일이 없어서 편리하다.

스오우 해안 (スオウかいがん)

이곳에서는 수박 깨기를 하게 된다. 피카츄에게 말을 걸어서 올바른 방향으로 가서 수박을 깰 수 있도록 해야 한다. 중간에 있는 바나나 껍질을 밟으면 피카츄가 넘어져서 실패하게 되므로 조심해야 할 것이다. 주로 사용하는 말은 '못토 마에(もっとまえ:더 앞쪽)', '못토 미기(もっとみぎ:더 오른쪽)', '못토 히다리(もっとひだり:더 왼쪽)', '소코다(そこだ:거기다)'이며, 단지 '미기(みぎ:오른쪽)'나 '히다리(ひだり:왼쪽)', '우시로(うしろ:뒤쪽)'라고 말을 하면 그 쪽으로 방향을 바꾼다. 그리고 수박이 피카츄와 주인공 사이에 있을 경우에는 '코치(こっち:이쪽)'라고 말을 하면 주인공 쪽으로 다가온다. 수박을 훌륭히 깨뜨리면 아이템으로 하모니카를 얻게 되며 하모니카로 바다 공룡을 불러서 스오우 섬으로 갈 수 있게 된다.

수박 깨기! 의외로 어렵다

바나나 껍질을 밟으면 넘어진다

하모니카를 불어서 공룡을 부르자!

바다 공룡을 타고 스오우 섬으로~

MEMO

하모니카를 받으면 일단 캠프장에서 하루를 자게 되는데 여기서는 유령이 나온다. 그런데 이 유령은 10만 볼트로 없앨 수 있다고 한다. 유령이 나오면 피카츄를 불러서 '쥬우만보루토(10まんボルト:10만 볼트라는 뜻)'라고 말해주자.

유령 등장

비카! 10만 볼트 전기 공격!!

스오우 섬 (スオウじま)

스오우 섬에는 보물상자들이 많이 있다. 그런데 이 상자들은 거의 다 모래에 파묻혀 있어서 윗부분만 조금씩 보일 뿐이다. 하지만 화면에는 화살표가 생기므로 찾기는 쉬울 것이다. 보물상자를 찾았으면 피카츄를 부르자. 그러면 피카츄가 상자를 끌어올린다. 이 때 팻말이 생기게 되는데 그 팻말에 쓰여 있는 말대로 하면 상자를 열 수 있다. 주로 '오돗테(おどって:춤추라는 뜻)'와 '쥬우만보루토(10まんボルト:10만 볼트)', '덴키쇼크(でんきショック:전기 쇼크)', '카미나리(かみなり:번개)', '겟토다제(ゲットだぜ:승리의 포즈)'로 열 수 있다.

여는 방법은 전기 쇼크?

전기 쇼크를 사용하면

상자가 열린다

특훈이다!!

MEMO

일정 조건을 만족시키면 다음 코스가 생긴다. 그 이름도 멋진 '도전 피카츄코스'. 이 코스가 생기기 전에 게이머들은 보다 정확한 조작요령을 연습하기 위해서 하루동안 피카츄와 훈련을 해야 한다.

아침에 일어나면 자동적으로 박사에게 연락이 오고 포켓 헬퍼에 기능이 추가되었다며 연습을 하자고 한다.

우선, 첫 번째는 시점 모드의 변환이다. 피카츄가 책장 위에 올라가 있는데 보통 방법으로는 피카츄를 볼 수 없다. 우선 방향키의 ▼를 누르자. 그러면 좌측 하단에 '둘러보기 모드(みまわしモード)'라는 항목이 생길 것이다. 이 상태가 둘러보기 모드로서, 이동은 불가능하고 주위를 둘러볼 수 있게 되는 모드이다. 이제 3D스틱으로 피카츄를 찾으면 된다.

두 번째는 '피카츄 중심 모드(ピカチュウちゅうもくモード)'이다. 책장에서 내려온 피카츄가 갑자기 어디론가 달려간다. 피카츄를 찾고 싶을 때 사용하는 모드로 방향키의 ▶를 누르면 된다. 그러면 최초에 피카츄를 끼고 돌던 화면으로 전환이 된다.

▼키를 누르면 '둘러보기 모드'

피카츄를 찾았다!!

▶키는 '피카츄 중심 모드'

여기까지 했으면 이제 밖으로 나가게 된다. 정원에서 왼쪽에 보이는 문으로 밖으로 나가서 특훈을 하게 된다.

첫 번째 특훈은, 피카츄에게 내가 원하는 사물을 찾게 하는 법이다. 우선, 한 번 피카츄를 부르면 좌우에 대화창이 생긴다. 이때, 시점을 '둘러보기 모드'로 변환해서 원하는 물건에 화살표가 가게 한 후, 그 상태에서 피카츄를 부르는 것이다. 그러면 피카츄가 그 사물을 집어 올린다.

일단 한번 피카츄를 부르고

모드 변환!

피카츄를 다시 부르면…

만세! 해냈다!!

도전 피카츄코스
(チャレンジピカチュウコース)

이곳 '도전 피카츄코스'는 상당히 어려운 코스이다. 우선 3D스틱을 자유자재로 조종할 수 있어야 한다. 도중에 생겨난 '피카츄 중심 모드'나 '둘러보기 모드'를 잘 활용할 줄 알아야 그나마 즐길 수 있을 것이다. 아울러 피카츄에게 목소리가 도달하는 시간이나 타이밍 등도 잘 알아야 한다.

도전 피카츄코스. 이곳은 어려운 코스이다

아사기의 호수
(アサギのみすうみ)

여기서는 지난번의 호수보다 더 깊숙한 곳에 들어간다. 방법은 전과 동일하게 길을 잃은 '뇨로모'들을 이번에는 어미인 '죠로모'에게 데려다주면 되는 것이다. 문제는 때때로 나오는 유령. 이 유령에 놀란 뇨로모들이 도망을 가버린다. 유령이 나타나면 재빨리 피카츄를 부른 후, 10만 볼트로 유령을 퇴치해야 한다. 이번에도 마찬가지 전부 5마리의 뇨로모들을 어미에게 데려다 주면 된다.

유령이 나타났다

10만 볼트로 유령 퇴치!!

MEMO

이번에도 마찬가지 만일에 뇨로모를 다 찾지 못했어도 해 질 무렵이 되면 죠로모에게 가도록 하자. 게임을 하면서 죠로모의 위치를 미리 파악해 두는 것도 중요하다.

어미에게 뇨로모를 데려다주자

MEMO

몇 번 연습을 하고 있으면 박사가 저쪽에 보이는 사과를 가져오라고 한다. 일단 피카츄를 부른 후, 동굴에 화살표가 가게 해서 다시 피카츄를 부르자. 그러면 피카츄가 동굴을 지나서 저쪽 편으로 나온다. 다시 피카츄를 한 번 부르고 이번에는 사과에 화살표가 가게 한 후 '쥬우만보루토(10まんボルト : 10만 볼트)'를 말해주자. 피카츄가 사과를 10만 볼트로 떨어뜨린 후, 다시 주인공 앞으로 가져온다. 그것을 피카츄가 먹으면 성공(가져오면 무조건 먹게 되므로 가져온 단계에서 성공이라고 말할 수 있다). 성공하면 자유롭게 연습을 하라고 한다. 보다 확실히 숙달하기 위해서 열심히 연습하자.

우선 동굴에 들어가서

사과를 10만 볼트로!!

주인공 앞으로 가져오면 성공!!

토키와의 숲
(トキワのもり)

이번에도 캐피터들을 돌봐주는 코스이다. 이것 역시 가장 쉬운 코스 중의 하나이다. 도중에 피카츄가 잠을 자버리거나 딴청을 피울 때가 있는데, 이 때는 '간바레(がんばれ : 열심히 하라는 뜻)'라고 말해주면 피카츄가 힘을 내서 캐피터들을 돌본다.

캐피터에게 먹이를 주면

번데기로 변한다!!

그리고 여기서 잘 하면 캐피터가 번데기가 될 수도 있다.

MEMO

어쩌다가 보면 주인공의 손이 닿는 곳에 열매가 있을 수 있다. 주저 말고 열매를 따서 캐피터 앞에 던져보자. 배가 고픈 캐피터나 안 고픈 캐피터나 상관없이 주는 대로 잘 먹는다. 운 좋게 번데기로 변하면 더 이상 먹이를 줄 필요가 없으므로 그야말로 일석이조다!

손이 닿는 곳에 열매가 있으면

주저말고 따자!!

아카네의 숲
(アカネのもり)

드디어 숲의 식사 3번이다. 이번에는 정말 어렵다. 후시기다네가 알려준 요리 재료를 찾기도 힘들거니와 갈 수 있는 곳이 많이 생겨서 도대체가 찾기 힘들다. 특히, 도토리 종류는 구분하기 힘드므로 운에 맡길 수 밖에 없을 것이다.

MEMO

필요한 요리 재료만 잘 알아낼 수 있다면 의외로 쉬울 수도 있으나 알아내기가 정말 힘들기 때문에 어려운 코스이다. 후시기다네가 설명할 때 잘 보도록 하자. 카레라이스나 수프라면 가능성 있지만 쿠키를 만들 경우에는 포기를 하는게 좋다. 고구마도 10만 볼트로 구워서 보내야 되고 이름도 모르는 재료를 구해야 되는데 비슷하게 생긴 건 왜 이리 많은지….

모에기 초원 (モエギそうげん)

역시 산책을 하는 코스. 여기에는 나조노쿠사와 함께 쿠사이하나도 살고 있다. 쿠사이하나는 나조노하나가 진화한 모습이다. 이 쿠사이하나에게 물 주기를 자주 하면 쿠사이하나가 다시 진화하여 커다란 버섯이 된다(정말 크다).

진화한 쿠사이하나, 그 이름은 라프레시아(ラフレシア)

꽃을 따서 집으로 가져갈 수도 있다

MEMO

피카츄가 가끔 주인공을 부를 때가 있는데 만일, 화면 상단에 붉은 글씨로 '오니곡코-おにごっこ'라고 쓰여 있으면 술래잡기를 하자는 소리이다. '오니곡코'라고 말해주면 아주 좋아하다가 갑자기 번개를 쏜다. 그 때부터 15초안에 피카츄를 잡으면 주인공의 승리, 아니면 피카츄의 승리이다. 승패는 피카츄의 기분치에 아무런 영향을 주지 않으니까(놀았다는 것이 중요한 것 같다), 재미있게 놀도록 하자.

갑자기 번개를 쏘고

도망가는 피카츄, 게섯거라~

스오우 섬 (スオウじま)

지난번과 동일하게 보물 상자를 찾는 일이다. 그런데 이번에는 난이도가 조금 올라갔다. 보물 상자의 크기가 큰 것이 있는데, 이런 보물 상자는 피카츄가 그냥 끌어올릴 수가 없다는 것이다. 피카츄가 보물 상자를 발견하면 어떻게 해야 하는지 고민하고 있을 때가 있다. 이 때에는 피카츄에게 '힛빠레(ひっぱれ:당기라는 뜻)'라고 말을 해주어야 한다. 그러면 보물 상자를 당겨서 꺼낸다(어떻게 이런 일을…). 상자가 워낙 커서 두, 세 번 정도 말을 해 주어야 완전히 꺼낼 수 있다. 보물 상자를 여는 방법은 역시 '번개'나 '10만 볼트' 등으로 열린다.

피카츄가 고민할 때

'힛빠레(ひっぱれ:당겨라)'를 말해주면

보물 상자를 당겨서 꺼낸다

좋아하는 피카츄

MEMO

이곳에서도 새롭게 갈 수 있는 곳이 생겼다. 중간 부분에 언덕 같은 곳이 있는데 이곳에 올라가면 여기에도 보물 상자가 있을 것이다. 단, 주의할 점은 너무 빨리 올라가면 피카츄가 미처 따라오지 못한다는 점. 피카츄와 같이 천천히 올라가도록 하자.

새로 갈 수 있는 곳

새로운 이벤트

게임을 하다 보면 이상한 일이 발생할 것이다. 아침에 일어났는데 피카츄가 없는 것이다! 이 때 박사로부터 메시지가 올 것이다. 그 내용에 의하면 피카츄가 포켓 헬퍼를 가지고 토키와의 숲에 있다는 것. 포켓 헬퍼가 없이는 피카츄에게 말을 걸 수 없으므로 구형 메가폰을 박사가 준다. 이제 박사의 말대로 토키와의 숲에 가게 되고 거기서 메가폰을 사용(자동적으로 사용하게 된다)해서 피카츄에게 여러 번 말을 걸면 피카츄가 다가와서 포켓 헬퍼를 돌려준다. 이 이벤트는 스토리 중에 서너 번 정도 하게 될 것이다.

아침에 일어나면 피카츄가 없다!!

이것이 메가폰

포켓 헬퍼를 머리에 이고(?) 놀고 있는 피카츄

MEMO

중요한 점은 메가폰으로 말을 하면 목소리가 직선으로 밖에 들리지 않는다는 점이다. 즉, 피카츄를 똑바로 보고 말을 해야 하는데 피카츄가 자꾸 돌아다니므로 공기 방울을 맞추기가 어렵다. 요령을 말해주자면, 잠시 기다리고 있으면 피카츄가 제자리에 멈추게 되는데 이 때 잘 조준해서 공기 방울을 맞출 수 있도록 하자.

피카츄가 멈춰 있을 때 조준해서

공기방울을 맞추자

마지막 이벤트

어느 날 아침, 박사로부터 연락이 온다. 피카츄에게 뭔가 사오라고 부탁을 해보라는 것이다. 그래서 주인

공은 아침에 피카츄에게 망원경을 사와 달라고 부탁을 하고 피카츄는 이를 승낙한다. 피카츄가 가는 곳은 '모에기 초원'의 '케시의 가게'. 이어 주인공은 상자를 뒤집어쓰고 피카츄를 몰래 따라가서 상황을 살피게 된다.

피카츄는 망원경을 사러 가는 도중, 여러 상황에 부딪히게 된다. 나조노쿠사를 만나서 놀기도 하고, 친구들(제니 가메나 히토카게 등)을 만나서 이야기하기도 하고, 딸기도 주워 먹고, 나무에 달려 있는 사과를 10만 볼트로 떨어뜨려서 먹기도 한다. 즉, 여태까지 주인공과 함께 하면서 배운 기술들을 사용하여 하고 싶은 일들을 할 수 있게 된 것이다. 그리고 마지막엔 유령도 나오는데 처음에는 도망가려다가 문득 생각난 듯 '10만 볼트'를 사용해서 유령도 물리친다. 결국, 가게에 가서 망원경을 사오는 데 성공한 피카츄. 그날 밤, 주인공은 피카츄와 망원경으로 별구경을 한다.

다음 날, 박사는 주인공에게 이제 훌륭히 성장한 피카츄를 숲으로 돌려보내라는 말을 듣고 눈물겨운 작별을 하게 된다. 피카츄와 처음 만났던 곳으로 가면 박사가 피카츄에게 '사요나라(さようなら:작별 인사)'라고 말하라고 하고(화면 위쪽에 메시지가 생기면 말하면 된다), 결국 피카츄는 자기 친구들에게로 돌아가게 된다.

엔딩

결국, 혼자서 집으로 돌아온 주인공. 정원에서 피카츄 생각을 하고 있는데 난데없이 번개가 친다. 깜짝 놀라 뒤를 보니 피카츄가 돌아와 있는 것이 아닌가! 결국, 피카츄는 주인공의 집으로 다시 온 것이다. 이제 앞으로 언제까지나 함께 있을 수 있다. 우리의 피카츄와 즐거운 시간을 가지며….

사물 이름 일람표

한국말	일본식 발음	일본어	설명
당근	닌징	ニンジン	붉고 가느다란 당근. 영양가가 많고 피카츄도 좋아한다
가지	나스비	ナスビ	보라색 야채. 구워서 구운 가지를 만들면 맛있다
양파	타마네기	タマネギ	냄새가 심한 야채. 카레의 재료가 된다
양배추	캬베츠	キャベツ	녹색 야채. 가지하고 요리하면 맛있다
버섯	키노코	キノコ	작고 딱딱한 버섯. 던져서 놀 수 있다
버섯	키노코	キノコ	도토리를 닮은 버섯. 10만 볼트로 구우면 맛있게 된다
버섯	키노코	キノコ	파란 버섯. 별로 맛은 없는 버섯이다
버섯	키노코	キノコ	붉고 동그란 버섯. 먹으려고 하면 폭발하는 신기한 버섯이다
버섯	키노코	キノコ	노란 버섯
나뭇잎	코노하	このは	좋은 냄새가 나는 잎사귀. 당근이나 양파와 같이 요리할 수 있다
고구마	사쯔마이모	サツマイモ	보라색의 단 고구마. 10만 볼트로 구우면 군고구마가 된다
군고구마	야키이모	ヤキイモ	고구마를 구운 것. 아주 달고 맛있다
사과	링고	リンゴ	금색의 신기한 사과
사과	링고	リンゴ	아직 익지 않은 사과. 전기 쇼크로 구울 수 있다
사과	링고	リンゴ	붉고 탐스러운 사과. 피카츄가 좋아하는 과일이다
도토리	돈구리	ドングリ	떡갈나무 열매. 10만 볼트로 구우면 맛있게 된다
나무열매	코노미	このみ	상수리나무 열매. 전기 쇼크로 구우면 맛있게 된다
나무열매	코노미	このみ	너도밤나무 열매. 수면가루가 뿌려져 있으므로, 버려야 한다
순무	카부	カブ	무우의 일종. 요리의 재료로 볶으면 맛있다
호박	카보챠	カボチャ	무겁고 딱딱한 야채. 볶으면 맛있다
나팔꽃	아사가오	あさがお	아침에 피는 꽃
해바라기	히마와리	ヒマワリ	여름에 피는 크고 노란 꽃
백합	텟뽀우유리	てっぽうユリ	하얗고 큰 꽃
삼백	도쿠다미	ドクダミ	악취가 심한 꽃. 먹을 순 없다
딸기	이치고	イチゴ	붉은 열매. 피카츄가 좋아한다
버섯	키노코	キノコ	외제 버섯. 아무렇지도 않은 그냥 버섯이다
복숭아	수이미츠토우	スイミツトウ	백도. 피카츄에게 먹게 하면 좋아한다

사용되는 단어 일람표

한국말	일본식 발음	일본어	사용 시기
안녕(아침인사)	오하요우	おはよう	아침에 일어난 후
안녕(오후인사)	콘니치와	こんにちは	낮에 만났을 때
안녕(헤어질 때)	사요나라	さようなら	헤어질 때
던져봐	나게테	なげて	뭔가 던지게 할 때
귀여워	카와이이	かわいい	귀엽다고 해주고 싶을 때
훌륭해	에라이	えらい	무슨 일을 잘 해냈을 때
춤춰봐	오돗테	おどって	춤추는 것을 한 번 보고 싶을 때, 또는 보물 상자를 열 때
승리 포즈	겟토다제	ゲットだぜ	폼 잡을 때, 또는 보물 상자를 열 때
식사 메뉴	콘다테	こんだて	요리 재료의 그림을 보고 싶을 때
좋아(OK의 뜻)	이이요	いいよ	승낙할 때
안돼	다메다요	だめだよ	거절할 때
10만 볼트	쥬우만보르토	じゅうまんボルト	10만 볼트의 전기가 필요할 때
번개	카미나리	かみなり	번개를 치게 할 때
전기 쇼크	덴키쇼크	でんきショック	전기 쇼크가 필요할 때
어떤 맛이니?	돈나아지	どんなあじ	피카츄가 무언가를 먹었을 때
어떤 냄새니?	돈나니오이	どんなにおい	양파 같은 진한 냄새의 물건을 들고 있을 때
어떤 소리가 나니?	돈나오토	どんなおと	풀피리나 하모니카를 들고 있을 때
당겨라	힛빠레	ひっぱれ	낚시 할 때, 또는 보물 상자를 꺼낼 때
세게 당겨라	츠요쿠 힛빠레	つよくひっぱれ	낚시 할 때
열심히 해	간바레	がんばれ	격려해 주고 싶을 때
먹어도 돼	타베테(이이요)	たべて(いいよ)	무언가 맛있는 음식을 들고 있을 때
일본식 김밥	오니기리	おにぎり	도시락을 먹을 때
술래잡기	오니곡코	おにごっこ	초원에서 술래잡기를 할 때
뇨로모	뇨로모	ニョロモ	호수에서 뇨로모를 찾을 때

※참고로 여기에 나오는 단어가 전부는 아니나, 이 단어들만으로도 충분히 게임을 클리어 할 수 있음을 밝혀둔다.
아울러 '전기 쇼크'와 '10만 볼트'는 일본어가 아닌 한국말로 해도 피카츄는 알아듣는다!!

사이쿄가 만들면 다릅니다!

건버드 2

GUNBIRD 2

제작사 : 사이쿄
장 르 : 슈팅
발매일 : 발매중

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드

게이머들에게 '슈팅의 명가 사이쿄'라는 인식을 심어주었던 게임 「건버드」의 후속작 「건버드 2」가 출시됐다. 전작에 비해 그래픽, 시스템 등 많은 면에서 파워업 했지만 그 중 가장 파워업 한 것은 바로 난이도! 살인적이고도 엽기적인 그 환상의 난이도 앞에 '한 슈팅한다'라는 말을 꺼낼 수 있는 당신은 바로 '신의 손'!

시스템 설명

파워 업 시스템

전작을 비롯해 모든 사이쿄게임의 전통을 따르고 있다. 세 번까지 가능하고 네 번째부터는 점수로 가산된다. 파워업 할 때마다 난이도가 높아진다는 점도 여전하므로 파워업 아이템이라고 무턱대고 얻지 말고 실력에 맞추어 소식(小食)하자(소식이 장수의 비결이라 하지 않는가).

근접공격

지금까지 사이쿄 게임이 모두 '샷'과 '폭탄' 두 개의 버튼을 사용했지만 「건버드 2」에서는 '샷'과 '폭탄', 그리고 '근접공격' 세 개의 버튼을 사용한다. 따로 근접공격이라는 버튼을 만들 정도로 「건버드 2」에서 근접공격이 차지하는 비중은 상당히 크다. 리치가 상당히 짧고 구사시 잠시동안 이동이 느려진다는 치명적인 약점에도 불구하고 엄청난 파괴력으로 인해 다용이 필수 불가결한 근접공격. 게이지를 5칸 소비한다.

레벨 게이지 시스템

「스트라이커1945 2」에서 처음 등장한 시스템으로, 적들을 공격해서 조금씩 채울 수 있으며 차지공격과 근접공격 시 소비된다. 총 30칸이며 0~4(LV 0), 5~14(LV 1), 15~29(LV 2), 30(LV 3)의 4단계로 구분되는데 미스(miss:자기(自機)의 파괴. 쉽게 말해 죽는 것)시에는 무조건 5칸인 상태가 된다. 캐릭터별로 게이지 증가 속도가 상당히 차이가 나는데 알카드가 제일 빠르고 타비아가 가장 느리다. 캐릭터, 레벨 별 게이지 증가 속도의 내용은 다음과 같다(숫자가 클수록 증가 속도가 빠르다).

캐릭터	LV 1	LV 2	LV 3
알카드	5	5	5
마리온	5	3	1
발피노	2	2	2
타비아	1	1	1
헤이코브	4	4	5

「건버드 2」 마스터 지름길은 '레벨 게이지의 효율적 관리'라는 것을 명심하자!

차지(charge) 공격

말 그대로 모으기 공격. 샷버튼을 일정시간 누르고 있으면 사용이 가능하며, 레벨 게이지의 축적량에 따라 위력이 다른 공격이 나간다. 게이지를 소비하기 때문에 전작처럼 남용이 불가능하므로 시의 적절한 사용이 중요하다.

캐릭터 설명

마리온

유일하게 전작에 이어 재등장한 캐릭터. 전작과 마찬가지로 기체 크기가 작고 스피드도 적당해 초보자가 사용하기에 적절하다. 대미지보다는 범위 중시의 기본 샷을 가지고 있고 두 개 이상 파워 업시 호밍 능력을 가진 미사일을 쏠 수 있다. 이 호밍 능력의 미사일 때문에 자코를 놓치는 일이 적어 게이지 축적이 상대적으로 쉽다. 차지공격은 대미지 중심이며 근접공격 성능도 다용하기에 불편이 없을 정도. 폭탄 사용시 화면 내의 자코와 적의 총알들이 점수 아이템으로 변한다.

알카드

미남형 뱀파이어 캐릭터. 전편의 '인간 로켓티어 애쉬'와 비슷한 타입이라 보면 된다. 기본 샷은 파워보다는 범위 위주. 근접공격이 상당히 빠르고 강력하다. 빠른 이동 스피드를 이용한 근접공격 위주의 게임 운용이 필요한 캐릭터로 초보자가 사용하기엔 약간 힘들 듯. 차지공격은 범위가 넓어 내구력이 약한 다수의 타겟을 노릴 때 좋다. 십자형태의 판정을 가진 폭탄을 사용하는데 성능은 그저 그렇다. 기체 크기는 보통 정도.

타비아

전작 애쉬와 인척 관계이다. 발피노와는 정반대 성향의 캐릭터. 근접공격은 리치도 짧고 파워도 떨어지므로 레벨 게이지를 차지공격에 할애하는 것이 낫다. 전작의 양냥과 같이 근접공격으로 총알을 없앨 수 있지만 기대할 만한 수준은 아니다. 폭탄 사용시 자기(自機)조종이 가능하다는 장점이 있다. 폭탄을 사용하고 나서 무적시간까지 아주 약간의 갭이 있기는 하지만 우려할 만한 수준은 아니다. 타비아의 장점은 뭐니뭐니해도 역시 작은 체구. 타비아 유저라면 놓칠 수 없는 점이다.

발피노

전형적인 파워 중시 캐릭터. 파워 캐릭터인 만큼 기본 샷, 근접공격의 위력이 엄청나다. 차지공격은 성능이 떨어지므로 근접공격이 여의치 않을 때나 사용하자. 폭탄 역시 고성능은 아니다. 파워면에서는 단연 탑이지만 기체가 크고 이동 스피드가 떨어지는 단점이 너무 크게 작용해 인기 캐릭터가 될 것 같지는 않다. 이 땅의 정서는 비만아를 용납하지 않는 것인가….

헤이코브

발피노에 버금가는 파워형 캐릭터. 특히 근접공격인 폭탄 투척의 파워는 발군의 위력을 과시한다. 기본 샷 역시 파워에 충실하다. 차지공격은 대미지보다는 범위 중심이여서 근접공격에 비중을 두어야 하는데 리치는 타 캐릭터에 비해 긴 편이지만 발사 전의 딜레이가 약간 크다. 헤이코브 유저는 폭탄 투척의 확실한 사용법을 익혀두어야 할 것이다. 폭탄은 타비아와 마찬가지로 사용후 자기의 조종이 가능하다. 이 점을 이용해 폭탄을 사용해 놓고 접근하여 근접공격을 하고 빠지는 패턴을 생각해 볼 수 있다.

아이네

「건버드 2」의 숨겨진 캐릭터.「텐가이」에도 히든 캐릭터로 등장한 녀석이다. 일단 성능면에서는 최강이라 할 수 있다. 빠르고 기체도 크지 않으며 차지공격과 근접공격, 기본 샷 모두 강력하다. 폭탄 사용시 약간의 엽기적 행태를 보여주는데 의외로 귀여운 맛이 있다. 마리온의 경우 폭탄이 사탕으로 변하는데 아이네의 폭탄은 적들을 사쿠라로 변하게 한다. 그야말로 사나이의 로망! 캐릭터 선택 방법은 아직 확실하게 밝혀지지 않았으므로 랜덤에서 고르는 수밖에 없다. 하지만 랜덤에서도 높은 확률로 아이네를 고를 수 있다. 랜덤에 커서를 놓고 캐릭터가 돌아갈 때 화면 우측 상단을 주시하자. 중간중간 아이네의 칼집이 보일 것이다. 칼집이 나타나는 타이밍을 눈으로 익히다가 타이밍을 맞추어 선택! 처음엔 좀 어렵지만 감을 잡으면 100%선택도 가능하다.

ARCADE

스코어 공략

슈팅게임인 만큼 실력의 척도가 되는 것은 바로 스코어. 스코어 랭킹 1위에 자신의 이름을 새겨넣는 기쁨은 해본 사람만이 알 것이다. 스코어를 비약적으로 올릴 수 있는 몇 가지 방법을 소개한다.

■ 동전 고득점으로 얻기

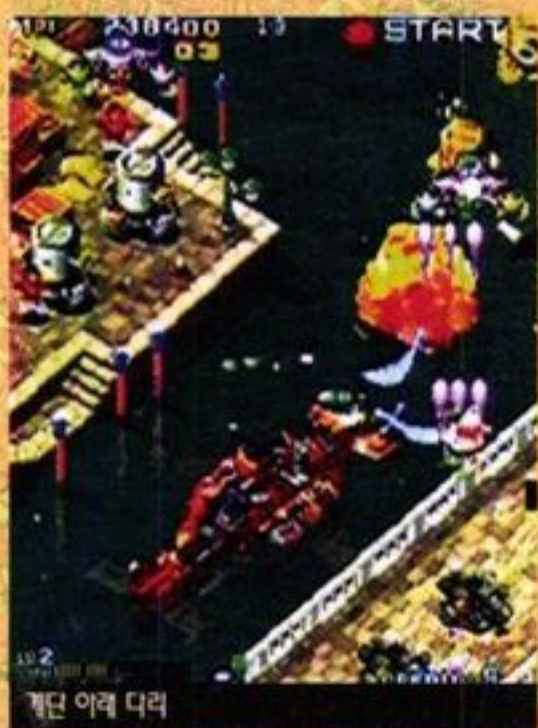
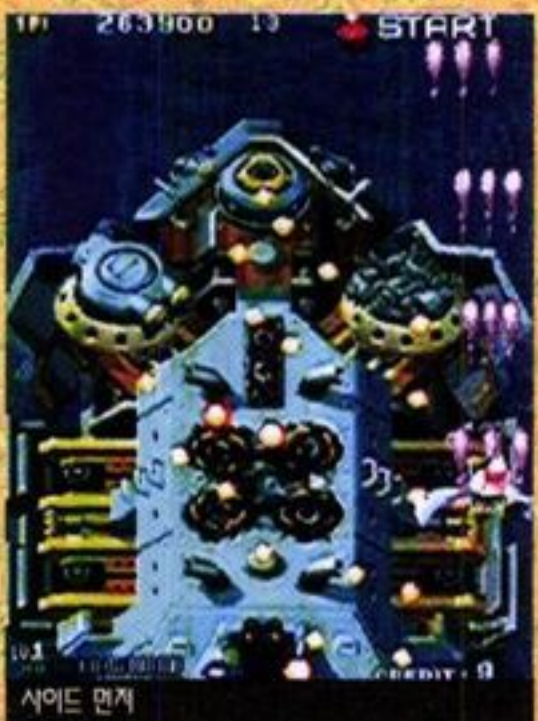
게임 중간중간에 점수 아이템인 동전이 자주 등장하는데 이것을 무조건 2,000점으로 얻을 수 있는 방법이 있다.

동전이 회전하다가 잠깐(아주 잠깐) 반짝이는 타이밍이 있는데 바로 이 때 동전을 먹으면 2,000점을 얻게 된다. 타이밍도 상당히 어렵고 적들을 상대하는 와중에 그 타이밍을 맞춰야 하므로 2,000점 얻기가 쉽지 않을 것이다. 그러나 2,000점짜리 동전을 연속으로 먹으면 '체인(chain)' 효과가 발동하여 가산점이 붙는다는 것을 꼭 알아두자. 체인 수를 계속 늘려 가는 재미도 상당히 쏠쏠하다. 게임 상에 등장하는 모든 동전을 2,000점으로 먹을 경우 점수의 약 40%를 차지한다는 사실을 아는가? 고득점 전략의 핵은 바로 동전!

■ 보너스 항아리

모든 스테이지에는 보너스 항아리가 하나씩 존재한다. 스코어 매니아라면 절대 놓칠 수 없는 부분. 정해진 포인트에 자기를 올려놓으면 등장한다. 등장 포인트는 스테이지 공략에서 공개한다.

스테이지 공략

이탈리아 스테이지

계단 아래 다리

사이드 먼저

초반에 대공포대가 많이 등장하는데 중형 유니트와 합세하면 까다로워지므로 본격적인 공격을 시작하기 전에 근접공격 등으로 중형기를 처리해주는 것이 좋다. 대공포대가 터진 자리에는 동전이 나오니 고득점을 위해 놓치지 말자. 다리 위에 준비한 대공포대를 처리하고 나면 자코와 중형기, 잠수함이 함께 등장하는 곳이 있는데 잠수함은 내구력만 강할 뿐 이렇다 할 공격이 없으므로 중형기의 빠른 처리에 주력하자. 보너스 항아리가 나오는 곳은 잠수함 뒤의 계단 바로 아래 기둥. 수많은 자코와 해적 선장의 모자 모양을 한 적들이 다수 등장하는데 화면 끝에서부터 천천히 총알을 유인해가며 청소해 주자. 이 스테이지가 3 스테이지로 나왔다면 이 부분에서 폭탄을 쓸 일이 생길지도 모르니 주의하자.

급습 갈고리

보스와의 전초전으로 전함이 등장한다. 일단 뱃머리의 포대 네 개는 가볍게 처리할 수 있다. 연이어 등장하는 여덟 개의 포대는 중앙의 네 개의 포대만 처리해주면 쉽게 끝나므로 가운데 포대가 나오자마자 근접공격 등으로 처리하자. 선미의 경우 좌우 사이드의 포대를 먼저 처리하고 가운데를 공략한다. 보스 앙카 그라버는 앞다리에서 총알을 흩뿌려 행동범위를 묶어둔 다음 뒷다리의 갈고리로 급습하는 패턴이 위협적이다. 일단 앞다리의 총알뿌리기와 갈고리 공격 후 머리에서의 점사공격이 나오는데 총알 사이의 간격이 좁아 미스의 가능성이 있다. 머리에서의 공격 후 어깨에서 총알을 둥글게 뿌려댄다. 이 패턴이 가장 까다로운 부분. 이탈리아의 보스 앙카 그라버는 사지공격이 주가 되므로 등장 직후 근접공격으로 사지를 절단해 버리는 것이 좋다. 왼쪽부터 공격이 나오므로 깊숙이 접근해 왼쪽 두 다리를 끊고 곧바로 오른쪽 두 다리를 처리하면 편하게 몸통과 싸울 수 있다. 이 속전속결 패턴을 위해선 근접공격을 두 번 이상 사용할 수 있을 만큼의 게이지를 모아두어야 한다. 속전속결 사지절단만 명심하면 그리 어려운 보스는 아니다.

잘라먹는 재미, 어시죠?

영국 스테이지

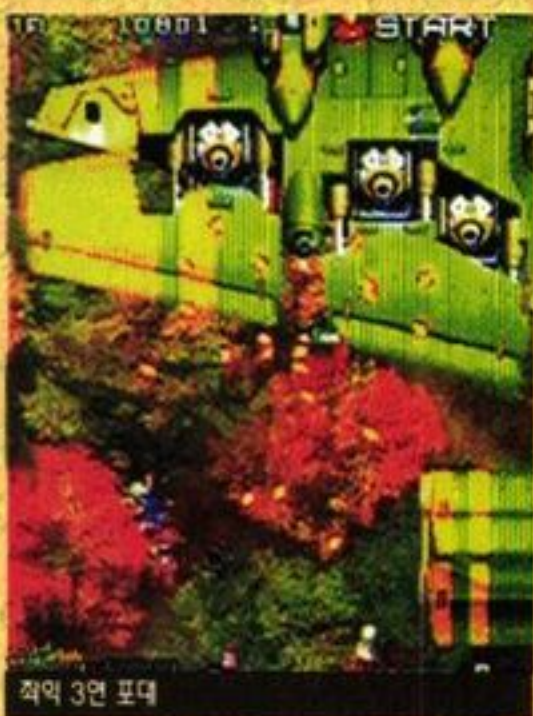
일단 스테이지의 중반까지는 미스 위험이 없다. 두 번째 등장하는 성벽의 포대 바로 앞이 보너스 항아리 등장 포인트이다. 세 번째 성벽을 지난 후 중형기 두 대와 수많은 대공포대가 등장하는데 이 스테이지에서 가장 까다로운 부분이다. 성벽 밑에서 등장하는 중형기를 재빨리 처리하고 두 번째 중형기를 처리해야 한다.

보너스 항아리!

방심은 금물

비행편대

제때 처리하지 않으면 여기서 힘들다

이 상황에서 보너스 항아리의 아이템을 모두 먹기는 약간 힘드니 일단 생존에 전념하자. 이 부분을 넘기면 곧바로 전투기 편대가 등장하는데 총알을 비오듯 뿌려대므로 상당한 고전이 예상된다. 알카드와 같이 범위가 넓은 차지공격이 있다면 일거에 전멸시킬 수도 있다. 바로 전의 중형기 두 대가 출현하는 부분에서 게이지를 모두 소비했다면 폭탄에 의존하는 것이 현명하다.

좌익 3연 포대

보스는 거대 전투기 몰트 비틀. 처음에 좌익 3연 포대를 상대하게 되는데 스크롤이 넘어가기 전까지 처리하지 못하면 중앙 포대와 같이 싸워야하므로 남기지 말고 처리하자. 전투 방법은 범위 위주의 차지공격이 도움이 된다. 좌익 3연 포대 후에 꼬리날개를 상대하는데 내구력이 약하므로 기본 샷으로 가볍게 처리할 수 있다. 꼬리날개 안에서 다시 연발 포대가 나오는데 공격의 딜레이가 없어 근접공격을 사용할 기회를 만들기가 상당히 까다롭다. 가운데 포대만 처리하면 되므로 주변 포대는 신경쓰지 말자. 마리온과 같은 파워 집중형 차지공격이 있다면 한결 수월해진다. 우익 3연 포대를 처리하며 게이지를 채운 후 최종 중앙 포대가 등장하자마자 근접공격을 한 방 갈기고 빠지자. 아까 좌우익 3연 포대만 확실히 처리했다면 그리 힘들지는 않다. 기본 샷으로 상대하며 게이지를 모으자. 모두 처리하면 몰트 융카스로 변신한다. 처음 입을 열 때 뿌리는 총알은 피하기가 그리 까다롭지 않으므로 그냥 무시하고 두 번째 입을 열 때는 소형 비행기들을 뱉어내므로 입을 열과 동시에 근접공격을 날려주어 소형 비행기들을 몰살시키자. 그 후 뿌려대는 총알은 수도 엄청난데다 딱히 이렇다할 패턴이 없어 피하기가 어려우므로 폭탄 사용을 권한다. 피할 자신이 있다면 말릴 생각까지는 없다.

이 때 근접공격

고비를 넘기면 회오리 모양으로 총알을 뿌려대는데 속도는 빠르지만 패턴이 뻔해 충분히 피할 수 있다. 게이지와 폭탄 관리만 잘하면 노미스 클리어가 충분한 보스.

미국 스테이지

Gold Rush!

서부 개척시대 골드 러시 배경이다. 초반 등장하는 빨간 중형기는 거의 단독으로 등장하기 때문에 구태여 게이지를 소비할 필요가 없으니 기본 샷으로만 상대해 게이지를 채워두자. 몇 대의 비행편대를 간단히 처리하면 지붕 위에 여섯 개의 대공포대가 등장한다. 여기서 대공포대는 체인이다.

중형기부터

가운데 창문

대공포대만 상대하다 지붕 왼쪽에서 등장하는 중형기를 일찍 처리하지 못하면 상당히 까다로워진다. 그 후 등장하는 왼쪽 지붕 위의 중형기는 비행편대가 등장하기 전에 처리해 준다. 그 중형기가 있던 집의 가운데 창문이 이 스테이지의 보너스 항아리 등장 포인트. 사막에선 16개의 선인장 포대가 등장하는데 그야말로 동전 밭이다. 모두 다 얻으려하기보단 몇 개를 놓치더라도 체인으로 연결하는데 주력하자.

일단 영역 제압

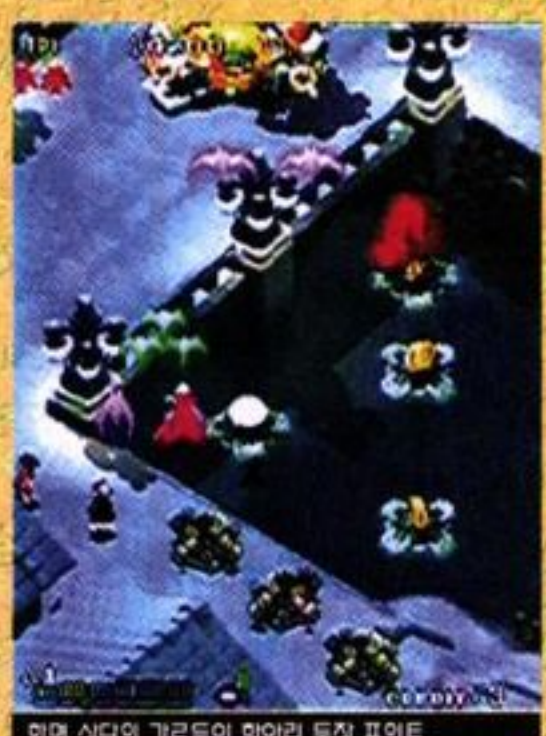
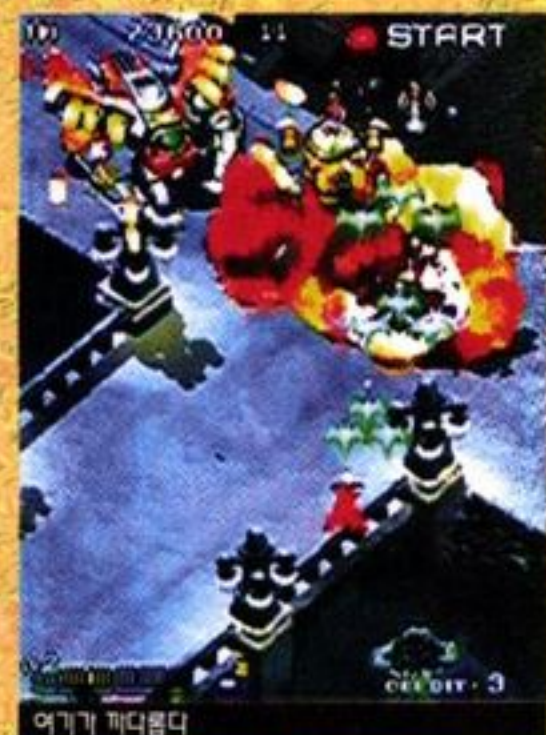
가슴 포문

팔하나를 떨구었다

보스는 데킬라 그라운드. 양익 포문 공격이 의외로 위협적이므로 등장하자마자 한쪽의 포문을 근접공격으로 부셔준다. 기본 샷으로 정면을 상대하며 게이지를 채우다가 딜레이를 노려 다른 쪽 포문을 부순다. 정면과 후미의 공격은 총알 크기가 크긴 하지만 느리고 패턴이 단순해 나중에 상대해 주자. 일단 양익의 포문을 제거해 위험 요소를 줄이는 것이 포인트. 데킬라 그라운드를 처리하면 데킬라 갤로프가 나온다. 등장 직후 등이 열리고 포문이 나와 부채꼴 모양으로 여러 번 총알을 방사하는데 피하기가 까다로울 것 같지만 막상 도전해보면 충분히 피할 수 있다. 연이어 가슴 포문에서 작은 총알이 쏟아지는데 간격이 좁아 미스의 위험이 꽤 있으므로 폭탄의 여유가 있다면 아끼지 말자. 여기까지 한쪽 팔을 떨어뜨려 놓는 것이 좋다. 총알을 피하는데 주력하면서도 한쪽 팔을 타겟으로 정해 놓고 싸우는 것이다. 일단 팔이 하나 없으면 가슴 포문 공격 후 이어지는 팔의 포문공격을 상대하기가 약간 수월해진다. 여기서 주의할 것은 절대 양쪽 팔을 다 부수지 말라는 것. 홉트 복지회의 부탁이 아니더라도 한쪽 팔은 남겨주자. 양팔을 다 잃으면 폭탄 사용을 권장할 수밖에 없는 상황이 나오기 때문. 마지막 어깨에서의 크고 느린 총알의 원형방사는 어렵지 않게 피할 수 있다. 여기까지가 데킬라 갤로프의 1공격 사이클. 대개 이쯤에서 처리가 될 것이다. 스테이지 진행이 쉬운 만큼 어려운 보스이므로 방심하지 말자.

일본 스테이지

여기가 까다롭다

화면 상단의 가로등이 항아리 등장 포인트

자코들을 상대하다보면 다리가 나오고 그 다리 밑에 몇 개의 대공포대가 등장한다. 대공포대를 상대하기 전에 왼쪽에서 나오는 중형기를 처리하자. 연이어 개틀링 포를 쏴대는 중형기가 등장하는데 처음의 중형기를 그때까지 처리하지 못했다면 상당히 골치 아파진다. 개틀링 포의 궤도가 일정하므로 궤도 사이로 접근하여 근접공격 등으로 날려주자. 중형기가 등장했던 다리의 오른쪽 난간 마지막 가로등이 보너스 항아리 등장 포인트인데 까다로운 상황에서 등장하므로 보석먹기에 전념하기는 힘들 것이다. 마지막에 중형기 두 대가 동시에 등장하는데 어떻게든 등장과 동시에 한 놈을 처리하지 않으면 폭탄 사용이 불가피해 질지도 모른다.

일단 범퍼부터

변신전까지는 기본 샷

비트뿌리기

보스 장갑차가 등장하면 일단 범퍼를 부수는데 주력하자. 만약 근접공격을 두 번 할 수 있는 게이지가 있다면 한번에 범퍼와 전방 양측 두 개의 포대를 날려 버릴 수 있다. 범퍼를 부수면 후방의 포문의 연이은 2웨이 공격과 중앙 포대의 3웨이 공격이 들어오는데 나오는 것을 보고 아예 바깥쪽으로 피해 버리면 전혀 문제될 것이 없다. 이 후 그리 어렵지 않은 자잘한 소탄공격과 2웨이 3웨이의 연계공격을 해오는데 패턴이 단순해 어렵지 않다. 장갑차가 부서지면 로봇이 등장하는데 흡사 스모와 가부키를 연상케하는 동작을 보여준다. 부서진 장갑차에서 걸어나와 화면 중앙에서 변신할 때까지 대미지를 입히는 것이 가능하긴 하지만 원래의 대미지보다 훨씬 미미하므로 근접공격을 사용하여 게이지를 낭비하는 등의 어리석은 짓은 하지 말자. 처음에 손으로 뿌리는 소탄공격은 피하기 어렵지는 않지만 총알의 속도가 너무 느려 오히려 다음 공격에 대비하는데 큰 부담을 준다. 주의해야 할 곳!! 중간 크기의 총알을 몇 번 뿌려준 후 비트를 여러 개 뿌리는데 뿌리기 전 상당한 딜레이가 있으므로 이 때를 놓치지 말고 근접공격 등으로 큰 대미지를 입혀 놓자. 비트가 사라지면 가슴 장갑을 여는데 이 때가 가장 위험한 상황이다. 총알의 속도가 빠르고 수가 많아 피하기가 상당히 까다로우므로 미리 폭탄버튼 위에 손가락을 올려놓고 있는 것도 좋다. 웬만하면 이 패턴까지 오기 전에 처리하는 것이 좋다. 일본 스테이지는 랜덤 스테이지들 중 가장 어려우므로 각별한 주의가 필요하다.

4 스테이지(북극)

이제부터 슬슬 난이도가 올라가는 것을 느낄 수 있다. 총알이 쏟아지는 레벨이 이전 스테이지와는 이슬비와 지리산 홍수 대량강우 차이. 이번 4 스테이지는 지상 유니트가 없고 모든 적이 공중 유니트이다. 따라서 동전도 없다. 아마 있어도 2,000점으로 먹느네 마느네 하는 한가로운 취미를 즐기고 있을 여유는 전혀 없을 것이라 생각한다.

자코 밭을 헤쳐나가다 보면 중형기가 등장한다. 어떻게든 게이지를 소비하지 말고 처치하자. 이제부터 게이지의 부족은 곧 죽음으로 직결되므로 관리에 신경을 써줄 때다. 중형기가 등장하고나서 나오는 절벽이 보너스 항아리의 등장 포인트. 하지만 보너스 항아리가 등장했다해도 한가하게 보석 받아먹을 시간을 없을 것이라 사료된다. 곧이어 등장하는 네 대의 전투기, '빗발치는 듯한 총탄'이란 말을 실감하며 한쪽 두 놈부터 공략한다. 총알 피할 공간을 확보한답시고 가운데서 깝치다가는 험한 꼴 보기 쉽다. 한쪽의 두놈을 처리하고 다른 쪽 두놈을 처리하자. 총알의 한 무더기 사이로 피할 생각을 하기 보다는 좀 이동량이 많아지더라도 총알 무더기들은 유인해가며 무더기와 무더기 사이로 피해 다니는 것이 현명하다. 구름지대로 나오면 구름 밑에서 약간의 차이를 두고 프로펠러 전투선 두 대가 등장한다. 여기서 게이지를 근접공격 두 번 쓸 만큼 남겨두었다면 등장과 동시에 베어 버리면 되므로 별 문제가 없다. 그렇지 않다면 폭탄에 의존해야하고 폭탄마저 없다면 신앙심에 의존하는 수밖에. 효율적인 게이지 관리 능력이 절실히 요구되는 대목이다.

보스는 거대 비행선으로 이전 보스들과는 확실히 다른 난이도를 보여준다. 여기서 중요한 것은 각개격파. 모든 포문이 한꺼번에 열리면 도저히 피할 도리가 없으므로(하늘이 무너지면 솟아날 구멍이 있을지 몰라도 이 「건버드 2」에선 없다) 가장 위험한 부분부터 떨구어 놓는 것이다. 일단 일차 타겟은 양익의 포문. 보스 등장과 동시에 공격을 시작하는 시간벌기용 네 개의 포대는 신속히 처리해주고 양익의 포대를 보호하는 해치에 조금이라도 더 많은 대미지를 입혀놓자. 중앙 포문에서 소탄이 쏟아지면 일단 피하는데 주력하자. 까다롭긴 해도 아직 폭탄을 쓸 시기는 아니다. 소탄방사 후 중간 크기 직격 총알이 수 회 쏟아지고 약간의, 아주 약간의 딜레이가 생기는데 그 때가 찬스! 왼쪽이던 오른쪽이던 한쪽을 선택해 근접공격으로 해치와 포문을 일거에 날려준다. 일단 성공만 하면 폭탄 사용할 일이 한번은 줄어든다. 그 약간의 딜레이 후에 양익 포문과 중앙 포문이 동시에 열리며 크고 작은 총알들이 쏟아져 나온다. 양익 포문 중 하나라도 처리한 상황이라면 폭탄 사용 없이 피하는 것이 가능하다. 포문이 닫히면 다시 산발적으로 소탄들을 쏴대는데 부담 없이 피할 수 있다. 다시 한번 포문이 열리기 전에 끝장을 보자.

거대 비행선을 파괴시키면 비행 로봇이 등장하는데 현란하고도 예술적인 총알방사를 보여준다. 등장 직후 개전을 알리는 직선형 포탄 몇 발을 날린 뒤 본격적으로 공격을 시작해 온다. 사진 4-A와 같이 12웨이의 직선형 포탄을 대여섯 번 뿌려댄다. 그 후 이어지는 사진 4-B의 웨이브공격. 총알 줄기의 웨이브에 따라 움직이는 재미가 색다를 것이다. 그 후 사진 4-C의 공격을 두 번 하는데 여지없는 폭탄 사용처이다. 여기서 보스가 변신한다. 사진 4-D와 같은 웨이브 포탄을 뿌려대는데 사이사이 피할 공간이 있으므로 폭탄 사용은 일단 보류하자. 그 후 사진 4-E의 공격 역시 피할 수 있다. 연이은 사진 4-F의 폭격은 화면 최하단부에 붙으면 안전히 피할 수 있다. 이 세 가지 공격이 한 사이클인데 아무리 잘 피하려 노력한다해도 폭탄없이 클리어하기는 매우 힘들 듯. 뻔한 패턴의 총알 방사 같지만 아무리 뻔해도 그 숫자가 만만치 않은데다 의외의 돌발 포탄도 있어 절대 쉽지는 않다.

4-C

피할 수 있다

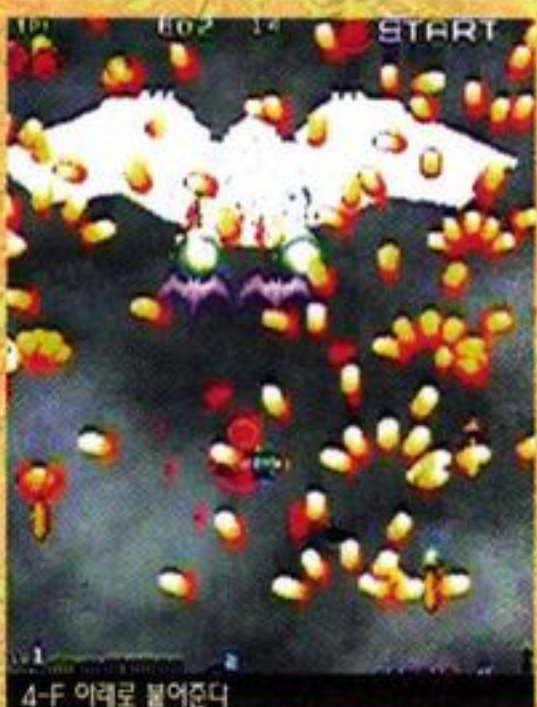
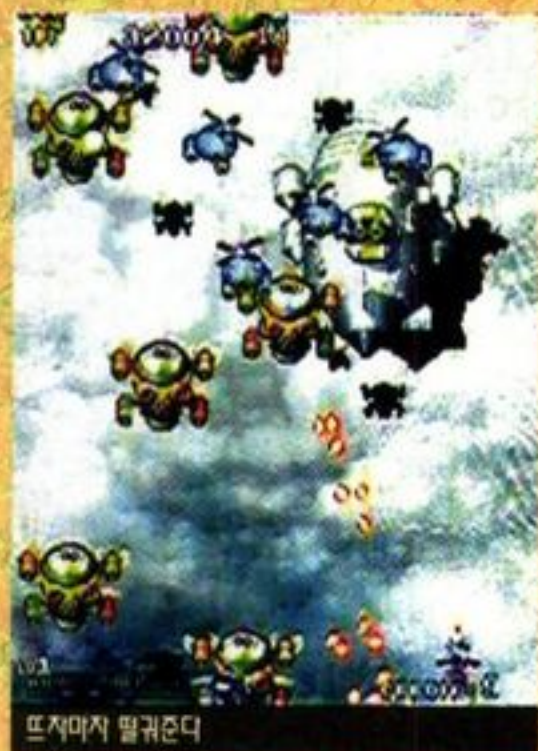
4-A

4-E

뜨자마자 떨궈준다

이때가 찬스!

4-B 웨이브가 끝내줘요

4-F 아래로 붙어준다

5 스테이지

스테이지 시작과 함께 강력한 중형기 세대가 등장한다. 캐릭터에 따라 혹은 플레이어 능력에 따라 근접공격 한번으로 처음 두 대를 처리할 수도 있다(부수지는 못하더라도 폭파 직전 상황으로 만들 수는 있다). 두 대를 처리하던 못하던 간에 게이지가 상당량이 차 있지 않는 한 폭탄의 사용이 불가피할 것이다. 연이어 등장하는 비행편대. 무지막지하게 쏴대기는 하지만 총알이 플레이어만 무식하게 쫓아다니므로 살살 총알을 유인해가며 싸우면 문제없이 처리 가능하다.

총알을 유인하자

문제는 바로 그 후 비행편대를 다 처리하기도 전에 해골 모양의 비행 유니트 세 대가 등장한다. 총알이 크고 빠르고 많아서 피해 다니기가 상당히 까다롭다. 가장 큰 문제는 놈들의 내구력이 세고 진로가 유동적이어서 파괴가 매우 어렵다는 점. 근접공격보다는 범위차지공격이 차라리 나은 상황이다. 여기서 설상가상으로 대공포대 몇 개에 퀸 파이레츠 일당의 준보스급 거대 로봇이 등장한다. 역시 폭탄이 불가피. 아마 폭탄 하나로는 원만한 처리가 힘들 것이다. 노미스로 넘기기가 거의 불가능한 코스라 봐도 된다. 내구력은 그리 강한 편이 아니므로 죽을 각오하고 폭탄과 근접공격의 조합으로 덤벼대자. 붉은 공에서 나오는 총알은 플레이어가 있던 자리로 쏟아지므로 공이 터지는 타이밍을 계산해서 신속히 자리를 옮겨준다. 사진 5-A의 공격은 총알의 수가 많기는 해도 느리고 간격이 넓어서 쉽게 피할 수 있다.

5-A

보스는 거미 형태의 로봇이다. 개전과 동시에 5-C의 공격이 쏟아지는데 정신차리고 피하자. 정작 문제는 5-D. 간격이 좁고 총알의 속도가 엄청 빨라 정신차리지 않으면 결과는 뻔하다. 연이어 두 대의 보조 유니트에서 나오는 십자형 방사포탄과 5-C의 공격. 다음 이어지는 보조 유니트의 공격에서부터 플레이어의 입에는 슬슬 육두문자가 올라오기 시작한다(점잖은 파워 독자들의 경우. 보통 사람들은 이미 예전에 차마 입에 담기 어려운 욕을 뱉어놓고 자리를 떴을 것이다). 아예 게이지를 할애해 보조유니트 하나를 처치해 버려도 좋지만 이 놈들도 내구력이 웬만한 게 아니라 추천하고 싶진 않다. 여하튼 보조 유니트와 5-C의 조합공격이 계속 이어지는데…. 버틸 수 있을 때까지 버티다가 죽은 후 무적시간을 이용해 근접공격과 폭탄을 날려 처리하는 것이 가장 현명할 것이다. 폭파된 보스는 다시 한 번 변신, 재등장하여 또 한번의 절망감을 안겨준다. 5-E와 같은 엄청난 것이 시작하자마자 쏟아지고 연이어 5-F가 플레이어를 농락한다. 결정타는 바로 사진 5-G. 피하는 것이 매우 낮은 확률이지만 가능하므로 도전해 보자. 반복되는 세 가지의 공격 패턴을 보고 있노라면 사이코가 전 인류에게 던지는 메시지를 읽을 수 있게 된다.

'폭탄이 없으면 죽어라오'

5-C

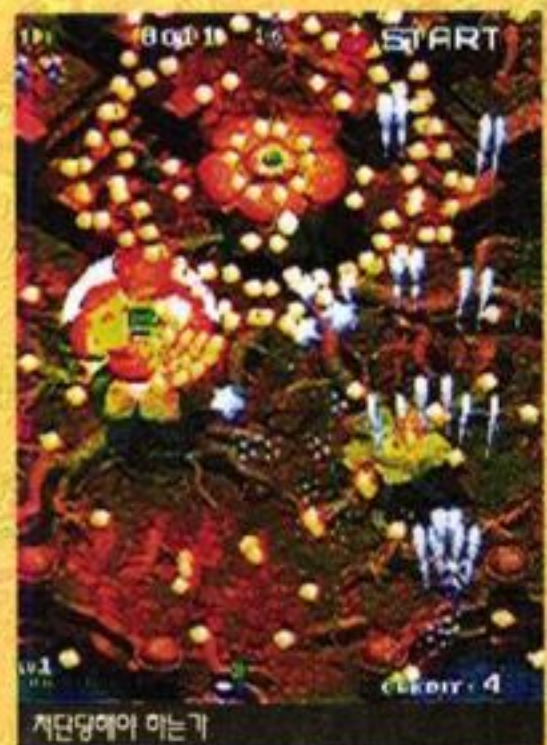
5-D

5-E 욕나온다

5-F

5-G

6 스테이지

일단 자코라고 부르기 민망할 정도로 강한 자코 상당수가 등장한 후 꽃세 송이가 등장한다. 일단 앞의 두 송이 중 오른쪽 것을 개화(開花)와 동시에 처단. 왼쪽 것은 일단 무시하고 연이어 등장하는 가운데 꽃을 처단해 주자. 처단할 게이지가 없다면 처단당하

처단당해야 하는가

자. 세 송이 중 왼쪽 것의 공격 패턴이 가장 무디기 때문에 최후 타겟으로 놓는 것.

비행편대와 자코들의 합동공격을 막아내면 바구니 여섯 개가 등장한다. 그리 주의할 것은 없지만 처리가 느려 수가 쌓이면 힘들어지므로 기본 샷이 약한 캐릭터의 경우 근접공격을 혼용해 주자. 다시 비행편대가 등장하는데 여기에 신경을 빼앗기고 있으면 안 된다. 바로 등장하는 네 개의 석상 한 가운데에서 기다리고 있어야지만 석상을 쉽게 클리어할 수 있다. 네 개 중 랜덤으로 두 개만 움직이므로 가운데서 기다리고 있다가 반응을 보이는 놈을 곧바로 처리해 준다. 나머지 하나 역시 게이지가 있다면 움직임과 동시에 근접공격으로 처리. 만약 초기에 처리하지 못했다면 구태여 없애려 들지 말고 총알을 피하는데만 전력하자. 몇 번 뿌려대고 알아서 사라져 준다. 석상을 처리하면 중간 보스 눈알이 등장한다.

나오자마자

6-A

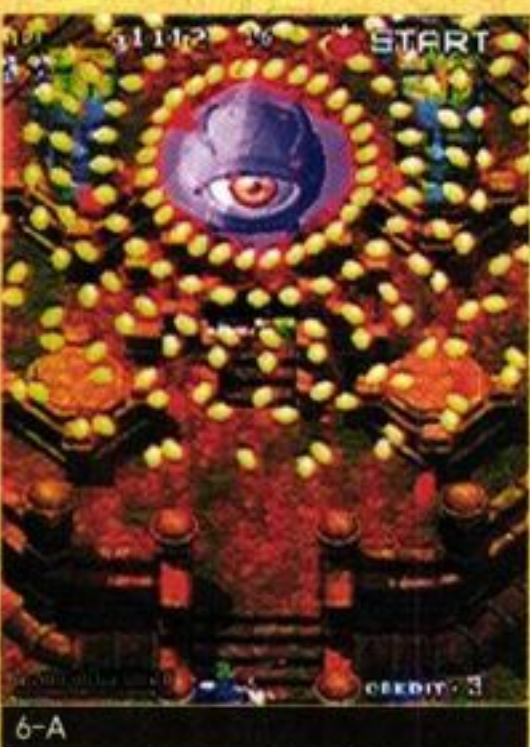
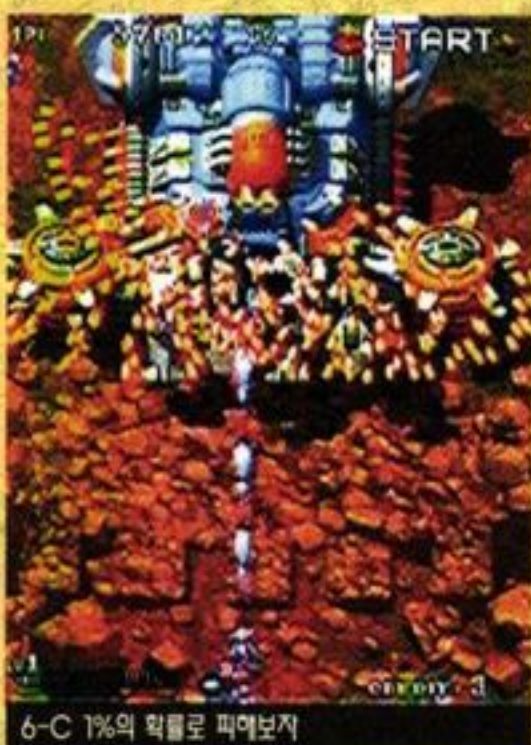
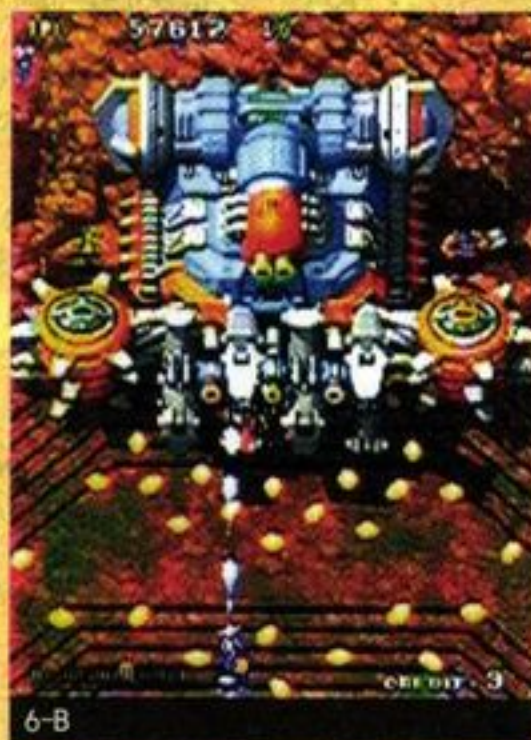



사진 6-A를 제외하면 이렇다할 공격이 없지만 6-A 하나가 바로 폭탄 하나. 혹은 생명 하나를 요구하는 절망기이니만큼 절대 얕봐서는 안 된다. 6-A가 다시 나오기 전에 폭탄과 근접공격 등을 최대한 이용해 승부를 보자.

6-B

6-C 1%의 확률로 피해보자

보스는 탱크. 부채꼴형 방사 포탄으로 개전을 알려온다. 일단 선전포고부터 피하기가 힘들다. 양익의 바퀴에서 6-B의 공격이 쏟아지고 연이어 99% 절망기 사진 6-C가 플레이어의 여린 마음을 옥죄어온다. 일단 탱크의 공격 패턴은 6-B와 6-C의 반복인데 6-B 공격의 횟수를 얼마나 줄이느냐가 이 승부의 관건이다. 즉, '어떻게 노미스클리어가 가능할까'가 아니라 '어떻게 해야 가장 적은 피해로 이길 수 있을까'라는 것이 문제가 되는 것이다. '사망후 무적 시간+근접공격+폭탄'이라는 환상 콤보를 적극 권장하는 바이다. 탱크의 폭연을 바라보며 안도의 한숨을 내쉬고 있는 플레이어들에게 진짜 보스 '어깨빔 로봇'의 등장은 엄청난 공허함으로 다가온다. 사진 6-D '절망의 햇살뿌리기'를 망연자실 바라보기만 하는 플레이어. '아니야. 벌써 포기할 필요는 없다. 사이쿄 제작진들도 인간이기에 인간이 피할 수 없는 상황은 만들지 않았겠지. 자 도전해보는 거…'라는 마음을 먹는 플레이어를 일어설 수 없을 만큼 절망시키는 것은 바로 사진 6-D. '어깨 빔 레이저'. '그들은 인간이 아니었나봐요 엄마…'. 어깨빔 로봇을 상대하다보면 어느새 염세주의와 인간 회의주의 빠진 자신을 발견하게 된다. 일단 6-D의 공격과 어깨빔 레이저 콤보가 작렬하고 나면 어깨빔 레이저 난무가 시작된다. 곧이어 사진 6-E '단장의 상모돌리기 어택'. 얼핏 피하는 것이 불가능해 보이지만 매우 쉬운 방법이 있다. 좇아오는 상모가 무섭다고 막 도망가면 상모는 더욱 무서운 기세로 좇아오고 결국 피할 곳이 없어진다. 그러니 돌아가는 상모의 바로 옆에 붙어서 조금씩 조금씩 이동하여 최대한으로 시간을 끌어주자. 절망의 햇살 뿌리기, 어깨 빔 레이저, 단장의 상모돌리기로 이어지는 6 스테이지 보스의 만행은 반드시 단죄받을 것이다.

6-D 절망의 햇살뿌리기 & 어깨빔 레이저

6-E 단장의 상모돌리기

7 스테이지

스테이지 시작과 함께 몇 마리의 자코와 대공포대들이 수많은 총알들로 반겨준다. 대공포대들을 상대하고 있을 때쯤 비행 편대와 네 개의 크리스털이 그에 뒤질세라 더 많은 포탄으로 반겨준다. 여기서 플레이어 주위를 둥글게 감싸주는 수많은 모아이가 등장하면 곧바로 화면 오른쪽으로 이동해준다(이때는 크리스털이 공격을 멈추므로 잠시 신경을 꺼두셔도 좋습니다). 모아이는 시계방향으로 돌며 포위공격을 하기 때문에 일찌감치 오른쪽에서 회전 루트를 차단해 주어야 한다. 기본 샷이 풀 파워업 한 상태라면 한바퀴도 채 돌기 전에 섬멸할 수 있다.

오른 쪽에서 차단!

십수마리의 자코들을 상대하다보면 (아까도 말했지만 자코라 부르기 정말 민망하다). 곧이어 중간 보스 불상이 등장하는데 불상이니 만큼 불쌍하리 만치 처절한 공격을 해온다.

ARCADE

7-A

7-B

7-C

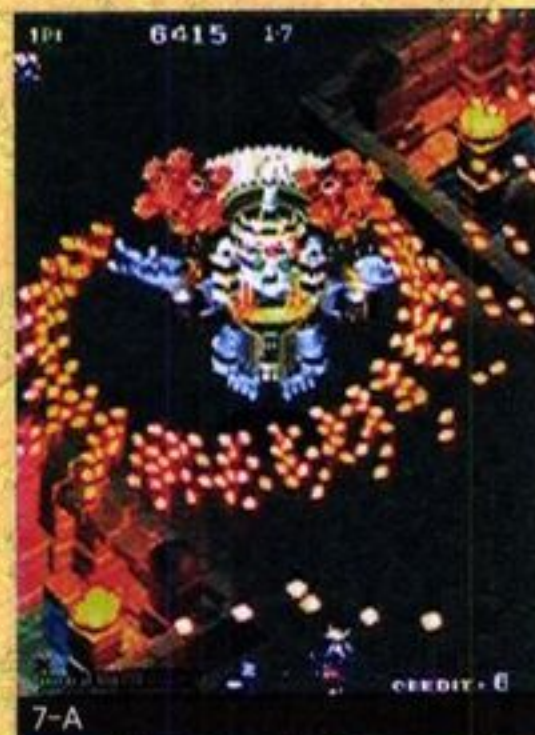



사진 7-A와 같은 공격을 해오는데 모두다 피하기 아까울 만큼 아름다운 형상들이다. 부처님의 자비인지 그래도 피할 공간을 조금씩 남겨두시어 잘만 피해 다닌다면 폭탄없이 차지 공격으로만 상대할 수 있다. 이때 두 개의 보조 유니트가 있긴 하지만 큰 위협은 되지 않는다. 공격이 한 싸이클쯤 돌았을 때 파란 불상을 빨간 불상으로 변신시킬 수 있다. 빨간 불상도 뒤질 세라 사진 7-B같은, 너무도 아트적인 공격을 펼쳐오신다. 일단 문제가 되는 것은 7-C. 이 공격 패턴이 나올 때가 되면 최대한 화면 오른쪽에 붙는다. 그리고 조금씩 조금씩 왼쪽으로 이동하며 피해보자. 미스 확률이 높긴 하지만 도전해 볼 만하다. 변신전과 마찬가지로 피하는데 주력하며 게이지가 모이는 데로 차지공격을 사용해주자. 사망후 무적시간을 이용하지 않는 한 근접공격을 맞추기는 어깨빔 레이저 로봇을 노미스로 깨는 것보다 약간 더 힘들 것이다. 그 후 등장하는 자코들을 상대로 조금이나마 게이지를 채워두자. 최종판으로 등장하는 퀸 파이레츠일당. 폭탄+근접공격을 잘만 이용한다면 기믹과 블레이드를 일거에 없앨 수 있다. 퀸 파이레츠는 게이지가 남아있다면 근접공격 한방으로 보낼 수 있지만 그렇지 않다면 폭탄이나 사망후 무적시간을 이용하는 수 밖에 없다. 여기서 퀸 파이레츠의 패턴 공략을 하지 않는 이유는 패턴을 알더라도 피할 도리가 없기 때문이다. 필자가 무책임하게 느껴지겠지만 현실은 냉정하다.

한 큐에 두 마리!

드디어 등장하는 최종 보스 코끼리 神. 일단 등장 직후 불어대는 나팔 레이저에 주의하자. 괜히 한 대라도 더 때리려고 앞에서 알짱대다간 한 줌의 재가되어 버리는 수가 있다. 빨간 구슬과 감기약 캡슐콤보는 플레이어가 위치한 자리로 쏟아지는 빨간 구슬의 특성을 이용하자. 빨간 구슬을 먼저 흘려주면 캡슐에서 터져 나오는 총알을 피하는 것도 그리 어려운 일은 아니다. '역시 이 분이 최종 보스님이시구나' 라고 느끼게 되는 대목은 바로 최종 보스의 코에 기거하는 개구리 형제. 일단 개구리 형제가 나오면 마음을 차분히 가라앉히고 흩날리는 총알들을 바라보면서 사이쿄 제작진들에게 일갈해 주자. '니들이 피해봐 XXX야' 의외로 내구력이 약하니 만큼 생존보다 속전속결에 중점을 두고 싸움에 임한다면 좀더 편히 엔딩을 볼 수 있을 것이다.

WARNING! NAPAL LASER!

왜 시나고 물으면 그냥 웃지요

엔딩

각 캐릭터마다 두 개씩의 엔딩이 있는데 자신이 둘 중 하나를 선택할 수 있다. 간단히 소개해 본다.

소원을 들어주는 코끼리. '무슨 약을 줄꺼니?'

알카드

모발의 혁명이 필요합니다…

오 마이 갓!

마리온

I'm getting younger!
I want to be big again!!

좀 더 자라구 싶어요...

You misunderstood me!

이렇게 말구!

Huh, I tricked you.

You're evil!
You're so evil!

토끼: 애 성질 좀 고쳐줘요

Huh, I tricked you.

애 성질은 신도 못고치나 보다

타비아

Please!
I want medicine for my mother.

어머니의 병을…

Tavia!! Look at me!
My sickness is gone!

…

want to be bright and cheerful...
...to make my mom happy.

똑똑해(bright)지고 싶어요

Bright해 졌다…

발피노

I need medicine for the emperor.

Here you are.

임금님의 병을 고쳐주세요...

Well, well, well...
I can feel the power inside!!

...

Emperor...Your Majesty...

국왕을 독살하고

Earth has become peaceful.

내가 왕이닷!

헤이코브

I want medicine to fatten everyone!

나만 뚱뚱하긴 싫어!

Wow!

Woof, woof!
Oops!

사악한 놈…

BEFORE

AFTER

Look! He's a new person.
What a change.

오오오!! 멋져졌다

They say he's a real playboy.

플레이 보이가 됐단다

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 6

- PS: 블러드 로어 2
- PS: 트루 러브 스토리 2
- DC: 전국 TURB
- DC: 세가 랠리 2
- N64: J리그 택틱스 사커
- GB: 힘내라 고에몽

★ : 파워 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'99년 1월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	1/7	이니셜 D	강담사	레이스	5,800엔
PS	1/7	슈퍼 히로 작전	반프레스토	RPG	6,800엔
PS	1/7	THE NEXT TETRIS	BPS	퍼즐	4,800엔
PS	1/14	대운동회 GTO	인크리먼트 P	액션	5,800엔
PS	1/14	DEEP FREEZE	사미	슈팅	5,800엔
PS	1/14	할 수 있어! 게임센터	상영사	SIM	5,800엔
PS	1/14	시네마 영어회화 시리즈 VOL.1 -천국에 갈 수 없는 아빠-	석세스	기타	6,800엔
PS	1/14	마법사가 되는 방법	T.G.L	RPG	미 정
PS	1/14	사카다이어	소니	ADV	5,800엔
PS	1/14	봉신영역 엘츠바움	유크스	대전격투	5,800엔
PS	1/21	스노보키즈 플러스	아틀러스	스포츠	5,800엔
PS	1/21	배틀 곤충전	자레코	S·RPG	5,800엔
PS	1/28	게임소프트를 만들자	이마지니어	SIM	5,800엔
PS	1/28	구구 트롤스	에닉스	액션	5,800엔
PS	1/28	이즈 이터널 섹션	스퀘어	슈팅	5,800엔
PS	1/28	크락 메닥	소니 뮤직	ADV	5,800엔
PS	★1/28	블러드 로어 2	허드슨	대전격투	5,800엔
PS	★1/28	리플레인 러브2	리버힐 소프트	ADV	6,800엔
PS	★1/예정	트루 러브 스토리 2	아스키	SIM	6,800엔
PS	1/예정	베스 랜딩	아스키	SIM	6,800엔
PS	1/예정	카트 듀얼 스페셜	갑스	레이스	5,800엔
PS	1/예정	듀크 뉴켐 토탈 멜트다운	걸레코드	슈팅	5,800엔
PS	1/예정	버블건 키드	타카라	액션	5,800엔
PS	★1/예정	사운드 노벨 에볼루션3 -가마-	춘소프트	사운드 노벨	5,800엔
PS	1/예정	디지몬 월드	반다이	RPG	5,800엔
PS	1/예정	액시돔	반다이 비주얼	액션	6,800엔
PS	1/예정	마이 베이비 스토리	포노스	퍼즐	4,800엔
PS	★1/예정	랑그릿사 4 & 5 파이널 에디션	메사이어	S·RPG	미 정
PS	1/예정	수족관 프로젝트 ~피쉬헌터로의 길~	테이치크	액션	5,800엔
SS	1/14	투룡전설 엘란돌	커머터 앤드 파트너스	RPG	5,800엔
SS	1/14	룸메이트 W ~둘이서~	데탐 폴리스타	기타	6,800엔
DC	1/14	전국TURB	NEC	A·RPG	5,800엔
DC	★1/14	세가 랠리 2	세가	레이스	5,800엔
DC	1/예정	신기세계 에볼루션	세가/ESP/스팅	RPG	5,800엔
N64	★1/15	J리그 택틱스 사커	아스키	스포츠	7,800엔
N64	1/29	Parlor! PRO 64	일본 텔레네트	기타	6,980엔
N64	1/예정	SD 비룡의 권 전설	컬처 브레인	대전격투	6,480엔

'99년 2월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	2/4	학원전대 소울 블러스트	캐러번 인터랙티브	액션	5,800엔
PS	2/4	인젤리크 천공의 진혼가	코에이	RPG	6,800엔
PS	2/4	용신의 태풍 막말자시편	코에이	S·RPG	7,800엔
PS	2/4	마법소녀 대작전	반다이	ADV	6,800엔
PS	★2/4	어미드 코어 마스터 오브 아레나	프롬 소프트	SIM	5,800엔
PS	2/11	사이버 대전 -출격 하루카-	시스템소프트	SIM	6,800엔
PS	★2/11	파이널 판타지 8	스퀘어	RPG	7,800엔
PS	2/18	시네마 영어회화 시리즈 VOL.2 인터셉터	석세스	기타	6,800엔
PS	2/18	초전투구기 반보그	헥트	스포츠	5,800엔
PS	2/25	오아시스 로드	아이디어 팩토리	RPG	5,800엔
PS	★2/25	월화의 검사	SNK	대전격투	5,800엔
PS	2/25	HEART OF DARKNESS	사미	액션	5,800엔
PS	2/25	후아계	상영사	SIM	5,800엔
PS	2/25	업계 난자 할극 천주 인계선	소니	액션	4,800엔
PS	2/25	드림 써커스	T.G.L	SIM	5,800엔
PS	2/25	몬스터 팜 2	테크모	SIM	5,800엔
PS	★2/25	월드 네버 랜드 2	리버힐 소프트	SIM	5,800엔
PS	2/예정	TRICKY SLIDERS	캡콤	스포츠	5,800엔
PS	2/예정	공모전기	언밸런스	SIM	7,800엔
PS	2/예정	천하통일	언밸런스	SIM	5,800엔
PS	2/예정	19시 3분 -우에노발 야광열차-	비지트	ADV	5,800엔
PS	★2/예정	마블 VS 스파 EX 에디션	캡콤	대전격투	5,800엔
PS	2/예정	사이코 메틀러 EIJI	강담사	ADV	5,800엔
PS	2/예정	옵션 튜닝카 배틀 2	자레코	레이스	미 정
PS	2/예정	포켓 무무	소니	기타	미 정
PS	2/예정	에메루쥬 2	타카라	SIM	5,800엔
PS	2/예정	컴뱃 초로Q	타카라	레이스	5,800엔
PS	★2/예정	사운드 노벨 에볼루션 1 -제절초-	춘소프트	ADV	4,800엔
PS	2/예정	건호 블리게이트	토미	SIM	미 정
PS	2/예정	학혼자전 연애	박보당	SIM	6,800엔
PS	2/예정	The AIRS	팩인 소프트	RPG	5,800엔
PS	2/예정	마녀들의 잠	팩인 소프트	SIM	3,800엔
PS	2/예정	월드 오브 이스트리아	허드슨	RPG	미 정
PS	2/예정	우주전함 야마토	반다이	SIM	6,800엔
PS	2/예정	루프트 바페 -독일 공군을 지휘하자-	빅터 소프트	SIM	5,800엔
PS	2/예정	유구환상곡 앙상블 2	미디어 웍스	SIM	3,800엔
SS	2/예정	유구환상곡 앙상블 2	미디어 웍스	SIM	3,800엔
DC	2/18	MONACO GRAND PRIX 2	UBI 소프트	레이스	5,800엔
DC	2/25	크라이맥스 랜더스	세가	RPG	5,800엔
DC	★2/25	리얼사운드 ~바람의 리글렛~	세가	RPG	5,800엔
DC	2/예정	에어로 댄싱	CRI	액션	미 정
DC	2/예정	GET BASS	세가	액션	미 정
DC	★2/예정	북으로	허드슨	SIM	미 정
N64	2/19	초 스노보 키즈	아틀러스	스포츠	6,800엔
N64	★2/26	원 맥	코에이	액션	7,800엔
N64	2/예정	목장이야기2	팩인 소프트	S·RPG	6,800엔
N64	2/예정	탑 기어 오버드라이브	켐코	레이스	6,980엔

'99년 3월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
PS	3/4	AIR RACE CHAMPIONSHIP	액싱	레이스	미 정
PS	3/4	소나타	T & E 소프트	RPG	6,800엔
PS	3/11	아테나	SNK	ADV	6,800엔
PS	3/18	시네마 영어회화 시리즈 VOL.3 태풍의 언덕	석세스	기타	6,800엔
PS	3/예정	몬스터 컴프리월드	아이디어 팩토리	RPG	5,800엔
PS	3/예정	갈렐리언즈	아스키	ADV	미 정
PS	3/예정	70년대풍 로봇 애니메 겟P-X	아로마	슈팅	미 정
PS	3/예정	RIZING ZAN	웰시스템	액션	5,800엔
PS	3/예정	결정해라! 히로학원!!	CSC 메디어트	SIM	5,800엔
PS	★3/예정	전차로 GO ! 2	타이토	SIM	5,800엔
PS	3/예정	작은 거인 마크로맨	타카라	액션	5,800엔
PS	3/예정	캡틴 러브	도시바 EMI	SIM	6,800엔
PS	3/예정	터닝 포인트(가칭)	나그자트	SIM	5,800엔
PS	3/예정	사이버네틱 엠파이어	일본 텔레네트/ 울프팀	ADV	미 정
PS	3/예정	조그만 랄프의 대모험	뉴	액션	5,800엔
PS	3/예정	초시공요새 마크로스 사랑 · 기억하고 있습니까?	반다이	SIM	미 정
PS	3/예정	엄드 파이터	반프레스토	대전격투	5,800엔
PS	★3/예정	슈퍼 로봇 대전 F 완결편	반프레스토	S·RPG	6,800엔
PS	★3/예정	데빌 서머너 소울 해커스	아틀러스	RPG	미 정
PS	3/예정	나스 스토리	마이니치	RPG	미 정

'99년 3월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가 격
DC	★3/예정	블루 스팅거	세가	액션ADV	5,800엔
DC	3/예정	버기 히트	CRI	레이스	5,800엔
DC	3/예정	몰입하는 골프	세가	스포츠	5,800엔
DC	3/예정	쿨 보더스	웹 시스템	스포츠	미 정
DC	3/예정	뿌요 뿌요~	컴파일	퍼즐	미 정
DC	3/예정	레이맨 2	UBI 소프트	액션	미 정

GAME BOY 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가 격
1/14	힘내라 고에몽	코나미	액션	4,300엔
1/29	B · 비더맨폭 외전	미디어 팩토리	액션	3,980엔
1/29	벡스 버니 크레이지 캐슬 3	켐코	액션	3,980엔
2/11	도키메키 메모리얼 포켓 컬처편	코나미	기타	4,300엔
2/11	도키메키 메모리얼 포켓 스포츠편	코나미	기타	4,300엔
2/예정	마석 정세 리본2	스타 피쉬	RPG	3,980엔
3/11	비트 매니아GB	코나미	기타	미 정
3/예정	왕도둑 JING 엔젤	메사이어	액션	미 정
3/예정	왕도둑 JING 데빌	메사이어	액션	미 정
3/예정	비룡의 권 스타디움 SD 버전	컬처 브레인	대전격투	3,980엔
3/예정	비룡의 권 스타디움 리얼 버전	컬처 브레인	대전격투	3,980엔
3/예정	포켓 전차 2	코코넛 재팬	액션	3,980엔

발매 미정 소프트

기종	게임명	회사명	장르	가 격
PS	액참	아이디어 팩토리	ADV	5,800엔
PS	인터내셔널 랠리 챔피언 쉽	아스키	레이스	미 정
PS	트리플즈 마법학원 초등부	아스키	RPG	미 정
PS	마도영시 슈온	아스키	RPG	6,800엔
PS	링 라이즈	아스키	액션	5,800엔
PS	우주기동 바나크	아스믹	슈팅	미 정
PS	숲의 왕국	아스믹	RPG	미 정
PS	보노보드	어뮤즈	기타	미 정
PS	노이에스	에스코트	SIM	미 정
PS	White Diamond	에스코트	SIM	미 정
PS	멜크리우스 프리티	NEC	SIM	미 정
PS	메인 로터	에프 컴	슈팅	5,800엔
PS	★드래곤 퀘스트 7	에닉스	RPG	미 정
PS	J리그 익사이트 스테이지 VI	에폭사	스포츠	미 정
PS	서키트의 이리2	M.T.O	레이스	미 정
PS	NBA LIVE 99	일렉트로닉 아츠/스퀘어	스포츠	5,800엔
PS	타이거 우즈 99 PGA 투어 골프	일렉트로닉 아츠	스포츠	5,800엔
PS	ARKS 1000 -노리자! 궁극의 소환사-	클래프 인핸션	ADV	미 정
PS	NBA 파워 덩커스4	코나미	스포츠	미 정
PS	★콘트라 - 레거시 오브 워 -	코나미	ACT	미 정
PS	저지 데빌의 대모험	코나미	ACT	미 정
PS	★도키메키 메모리얼 2	코나미	SIM	미 정
PS	팝픈 뮤직	코나미	기타	미 정
PS	두럭스	사이버테크 디자인	레이스	미 정
PS	펜서	사이버테크 디자인	SIM	미 정
PS	그루더	사이버테크 디자인	기타	미 정
PS	버철 리모콘	3D	SIM	미 정
PS	하이퍼 투어	3D	ADV	미 정
PS	코브라 갤럭시 나이츠	소니	기타	미 정
PS	★파라파 더 래퍼2	소니	기타	미 정
PS	★중장기병 발켄 2	메사이어	슈팅	미 정
PS	건콘 게임(가칭)	남코	슈팅	미 정
PS	드래곤 바리	남코	A · RPG	미 정
PS	인조류	일본 시스템	기타	미 정
PS	타이 브레이크	버디	스포츠	미 정
PS	리얼 로봇 전선	반프레스토	S · RPG	미 정
PS	오거리언 ~아인전~	비주얼 아츠	RPG	미 정
PS	리프로스 (가칭)	비주얼 아츠	액션	미 정
PS	세러자드의 모험 ~황금의 제국~	컬쳐 브레인	RPG	미 정
PS	코브라 갤럭시 나이츠	소니	기타	미 정
PS	토미카 (가칭)	토미	SIM	미 정
PS	리그나 룰 · 리전드	소니 뮤직	RPG	미 정
SS	몬스터 메이커 -홀리대거-	NEC 인터채널	SIM	6,800엔
SS	모니카의 성	파이오니어 LDC	A · RPG	6,800엔
SS	★리얼 사운드 2	와프	기타	5,800엔
SS	THE RUINS	A.D.M	ADV	미 정
SS	J리그 익사이트 스테이지 VI	에폭사	스포츠	미 정
SS	워즈 · 워스	엘프	RPG	미 정
SS	무인도 이야기 외전	KISS	SIM	미 정
SS	★콘트라 - 레거시 어브 워 -	코나미	액션	미 정
SS	어드벤스드 V.G. 2	T.G.L	대전격투	미 정
SS	레퀴엠	일본 아트미디어	RPG	미 정
SS	US 드래그 챔프	일본물산	레이스	미 정
SS	SUPER 301 S.Q.	일본물산	SIM	미 정
SS	키오메 대작전 -여신들의 속삭임-	빙	SIM	미 정
SS	백가이너 -완결편-	빙	SIM	5,800엔
SS	제복 -하이스쿨 카운트다운-	유 미디어	기타	미 정
SS	스타트링 오딧세이 1	레이포스	RPG	미 정
SS	스타트링 오딧세이 2	레이포스	RPG	미 정
SS	스타트링 오딧세이 3	레이포스	RPG	미 정
SS	★던전 & 드래곤즈 컬렉션	캡콤	액션	미 정
DC	★THE KING OF FIGHTERS(가칭)	SNK	대전격투	미 정
DC	★센무	세가	기타	미 정
DC	사이킥포스 2012	타이토	대전격투	미 정
DC	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	허드슨	A · RPG	미 정
DC	★창공의 기병 스페이스 그리폰	팬서 소프트웨어	슈팅	미 정
DC	Little dream	팬서 소프트웨어	ADV	미 정
DC	★D의 식탁 2	와프	A · RPG	5,800엔
DC	★마검 X	아틀라스	ADV	미 정
DC	★전뇌전기 버추어 온 오라토리오 탱그램	세가	대전격투	미 정
DC	프로야구팀을 만들자	세가	SIM	미 정
DC	SD비룡의 권 열전EX	컬처 브레인	대전격투	5,800엔
DC	워즈(가칭)	소에이 시스템	SIM	미 정
DC	멜크리우스 프리티	NEC 인터채널	SIM	미 정
DC	몬스터 브리드	NEC 인터채널	RPG	미 정
DC	★바이오 하자드 -코드:베로니카-	캡콤	ADV	미 정
DC	★그란디아 2	게임아츠	RPG	미 정
DC	정문지 삼국지	게임아츠	SIM	미 정
DC	플라이트 슈팅(가칭)	코나미	슈팅	미 정
DC	★팝픈 뮤직	코나미	액션	미 정
DC	캐리어(가칭)	자레코	SIM	미 정
DC	기동전사 건담(가칭)	반다이	액션	미 정
DC	하루카제 전대 V포스 2 (가칭)	빙키즈	SIM	미 정
N64	신세기 에반게리온	반다이	액션	미 정
N64	★오우거 배틀 3	퀘스트	SIM	미 정
N64	HYBRID HEAVEN	코나미	RPG	미 정
N64	★악마성 드라큘라 묵시록	코나미	액션	미 정
N64	섀도우 게이트 64	켐코	ADV	미 정
N64	실황 G1 스테이블	코나미	SIM	미 정
N64	★실황 파워풀 프로야구 6	코나미	스포츠	미 정
N64	마리오 골프 64	닌텐도	스포츠	미 정
N64	울트라 베이스볼 실명판 64	컬쳐브레인	스포츠	미 정
N64	★슈퍼마리오 64 2 (가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	★슈퍼마리오 RPG 2 (가칭)	닌텐도	RPG	미 정
N64	엘테일(가칭)	이매지니어	퍼즐	미 정
N64	초시공 나이트 프로야구 킹2	이매지니어	스포츠	미 정
N64	포켓몬 스타디움 2 (가칭)	닌텐도	기타	미 정
N64	줄 -마수사 전설-	이매지니어	RPG	미 정
N64	김전일 소년의 사건부	허드슨	어드벤처	미 정
N64	64워즈	허드슨	SIM	미 정
N64	초시공요새 마크로스	토미	SIM	미 정

격월연재

마스터 칠드런

제4화
「엄마의 모험」 편

해가 바뀌어도 재미는 영원하다!
POWER가 추천하는 흥미만점 액션 코믹!!

YOKOU ITO

짹 짹

타쿠미 빨리 일어나! 학교 늦겠다.

타쿠미 녀석, 아직 안 일어났어?

글쎄 그렇다니까요

요즘엔 밤에 뭘 하는지 매일 늦잠이에요.

애들은 잘수록 잘 큰다잖아.

쪼르륵

깨우고 올께요.

타쿠미!

꼼지락 꼼지락

아-응

부시시…

후아암

으-응

깜짝

왁.

잘 잤어요, 주인님.

여기서 뭐 하는 거야!

주인님 자는 얼굴이 너무 귀여워서 그만…

그… 그런…

부끄럼 ♡

똑똑
타쿠미, 일어나!
앗, 엄마다!
빨리 그 안으로 들어가!
꺄
덜컥
타쿠미 웬 소란이니?!
탁
아무것도 아니에요, 엄마.
좀 수상한데‥
번쩍

장롱 속에 뭘 숨겼니?!
앗
드르륵
아니, 아무것도 없잖아…
엄마, 아침부터 왜 그러세요?
…빨리 준비하고 내려 오기나 해라.
찌익
휴— 간 떨어질 뻔했네.
드르륵

엑센티어~

어머, 주인님

학교 갔다 올 테니까, 엄마 아빠한테 들키지 않게 조심해.

알았어요… 염려 푹 놓으세요!

들키면 정말 큰 일 난다구.

특히 크리오가 맘이 안 놓여.

... 걱정도 팔자셔.

타쿠미도 부모님한텐 쩔쩔 매네.

걱정 말고 다녀와요.

그래, 그럼 다들 조심하기다.

다녀오세요

요즘 애들은 참 힘들겠어.

훗후후

그런데, 슈페르는?

그러고 보니 오늘 아직 못 봤네.

딸랑 딸랑

!

이 방울 소린 뭐지?

저 쪽이야.

숲 반대편 같은데…

딸랑

와ㅡ아

이건…

딸랑
딸랑
슈페르
다들 모닝 티(Tea) 어때?
딸랑
딸랑

정말…
옛날 일은
생각도 안 난다.

호~

슈페르!
대충 정리가
끝난 것
같네—?

뭘—

꽤
멋있는데.

쪼르륵

달칵

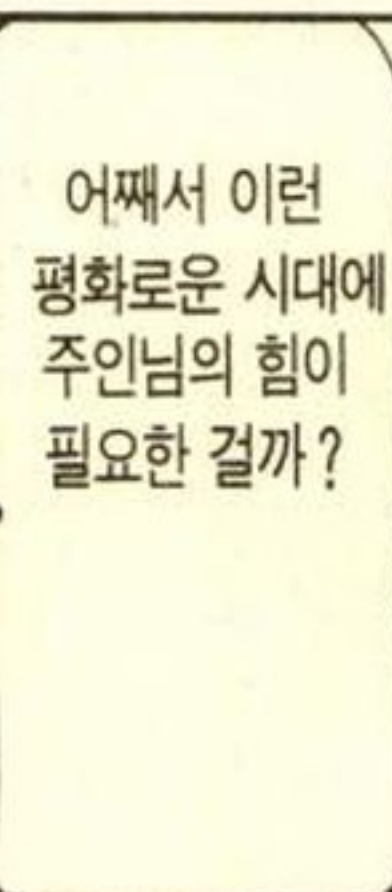
근데, 우리가
이렇게 다 같이
모인 게
얼마만이지?

달그락

아마
대륙이
하나였을
때였지
…?

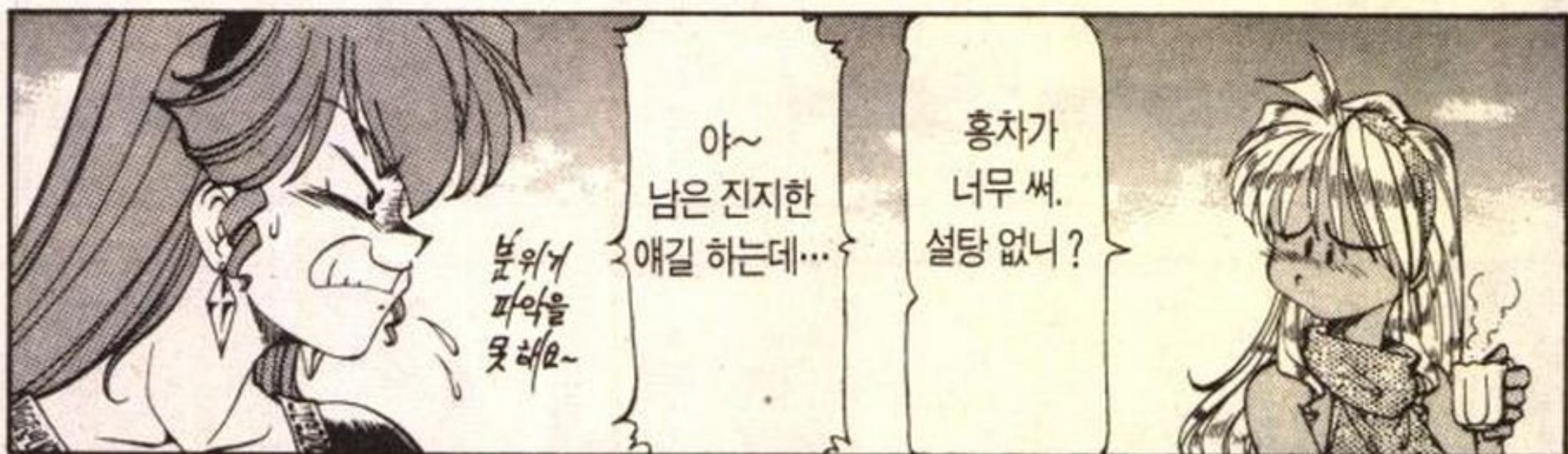
그렇게
옛날은
아니야
….

이런 시대에
우리 셋을
소환할 힘을 가진
사람이 있었다니
말이야….

주인님은
아직
자기 힘을
잘 모르는 것
같던데…?
그 힘을
잘못 쓰면
큰일나는데
말야.
그래서
우리가
있는
거잖아.
걱정마.
주인님은
나쁜 길로
빠지진
않을 테니까.
난 왠지
걱정된다…
어째서 이런
평화로운 시대에
주인님의 힘이
필요한 걸까?
글쎄…
세상엔
'필연성'
이라는 게
있어.

우리가 여기에 이렇게 왔다는 건,

주인님의 힘이 필요한 어떤 일이 일어난다는 의미가 아닐까?

재미있어 지겠는걸.

그런데 슈페르

홍차가 너무 써. 설탕 없니?

야~ 남은 진지한 얘길 하는데…

분위기 파악을 못해요~

엑센티어는 제대로 된 차 맛을 모른다니까.

그치 크리오?

차는 역시 쟈스민 차야.

홍차는 맛이 없다니까.

그래 그래… 기대한 내가 바보다.

슈페르, 과자 없니? 입이 심심하다.
……
아마, 타쿠미네 집에 가면 있을 거야. 내가 가져 올게.
아, 안돼. 주인님이 조심 하랬잖아.
벌떡
걱정마. 금방 다녀올게.
퓨웅
어떻하지 슈페르?
나는 몰라.
후루룩
쿵 쿵

이 녀석
방은
항상 이
모양
이라니까.

웅
웅

청소 좀
하면
어디
덧나나.

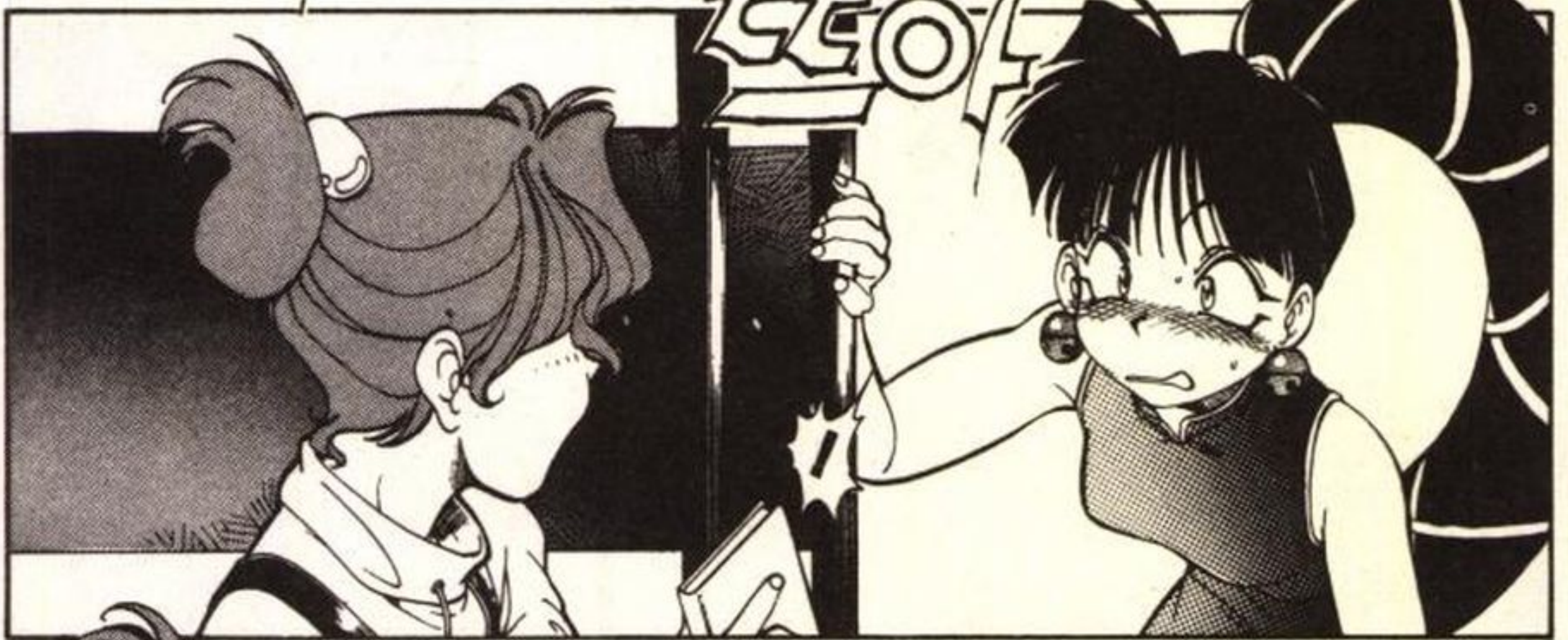
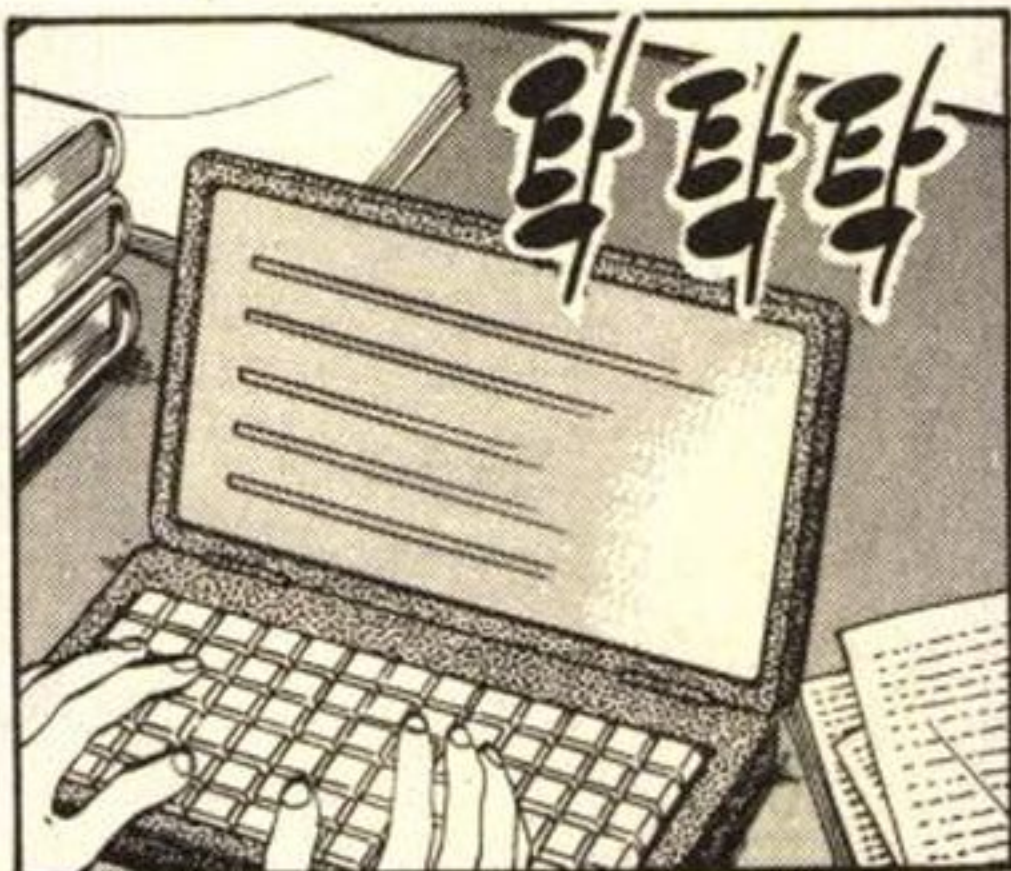
드르륵

뜨아

에구…

걸렸다!

아…
아…

다, 당신 누구야?!
장 속에서 뭐 하는 거지?!
슈웅
앗
거기 섯!
탁탁 탁
죄, 죄송합니다!
끼야아아아아
휘유우우우웅
콰악

탁 탁 탁
후우….
여보~.
차 좀
줘ㅡ
조… 용
참 나,
시장에라도
간 건가?
어떻게 해!
타쿠미네
엄마한테
들켜 버렸어ㅡ.
어쩜
좋아~

주인님 엄마는 어떻하구.

쯧, 쯧—

어쩌자고 그랬어!

바보

미안…

붙잡길래, 도망친다는 게 그만… 어딘가로 떨어져 버린 것 같아…

알았어!

오케이!

파앗

우선 흩어져서 찾아보자. 엑센티어는 주인님을 불러 오고!

바스락바스락

거기 누구 없어요?!

어떻게든 여길 빠져 나가야 할 텐데…

대체 여기가 어디람…

!

스윽스윽

이건 뭐지?

끼야아아아악!

번쩍
덜덜덜
아…아~
미끌
쉬—약
까악~
부웅
아아아아아아—

풍덩
어푸
엄마야!
촤아아악
촤악
이건 또 뭐야.

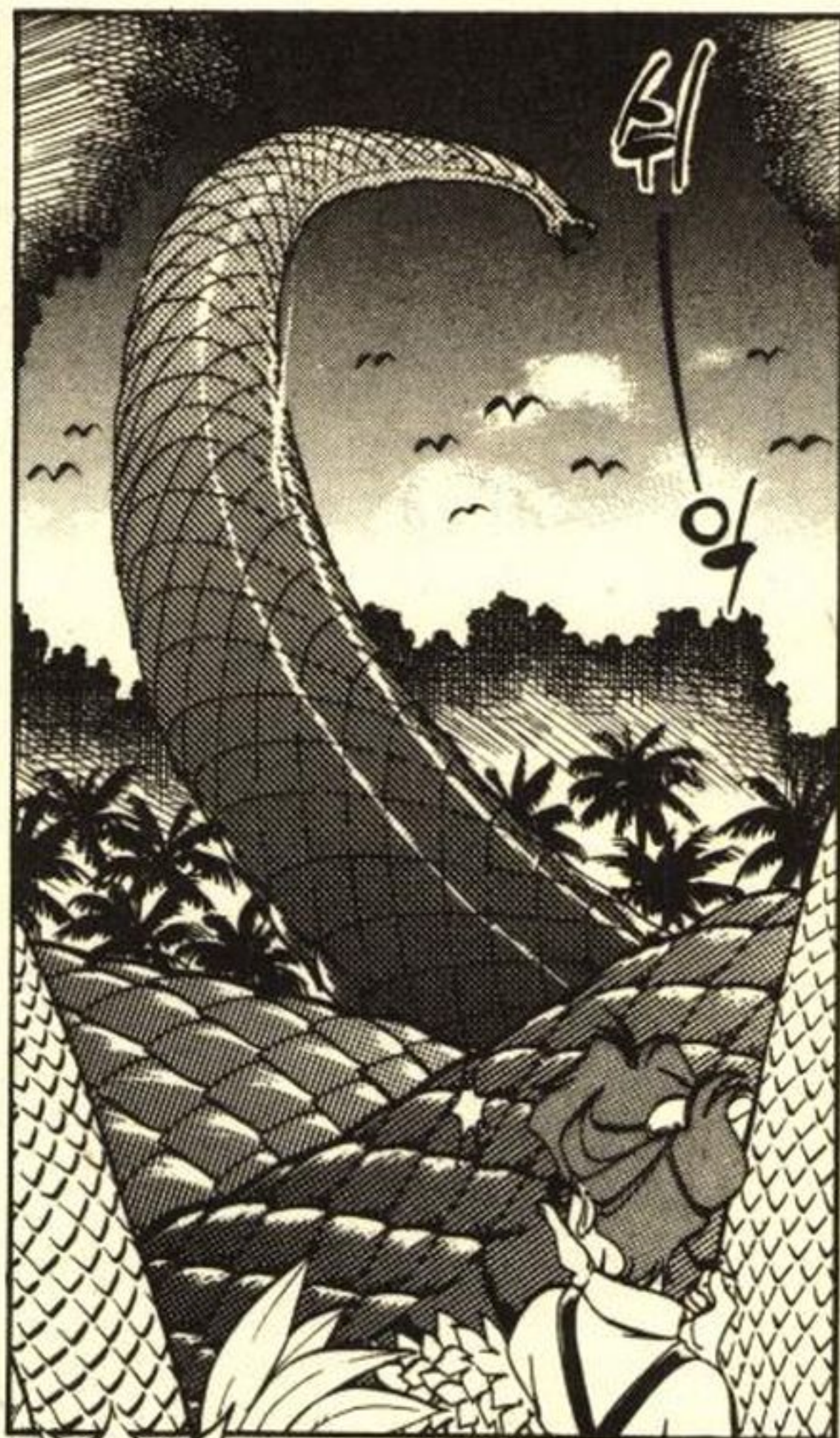
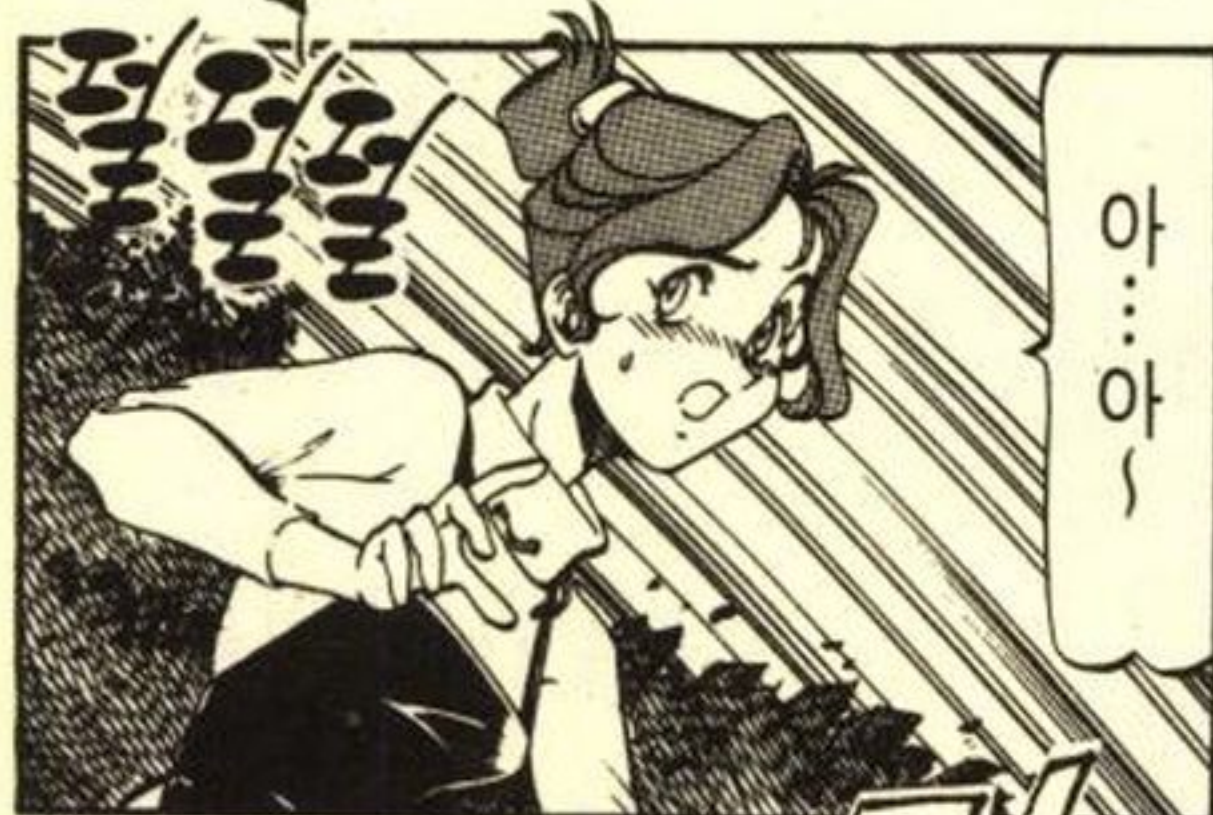
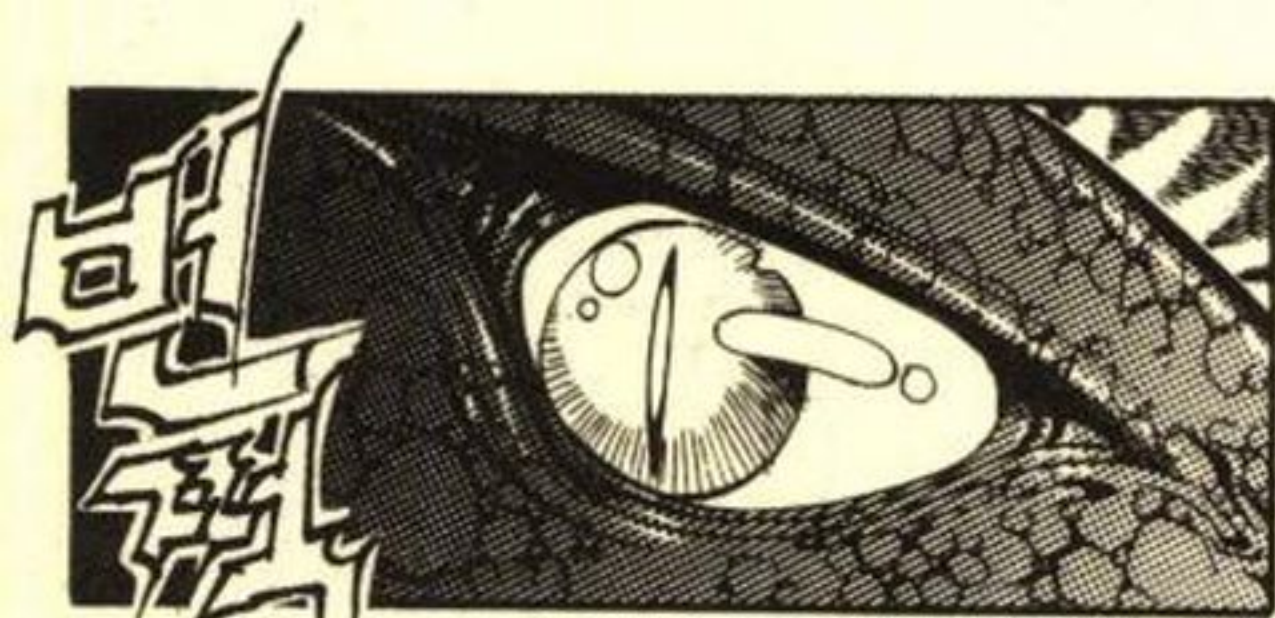
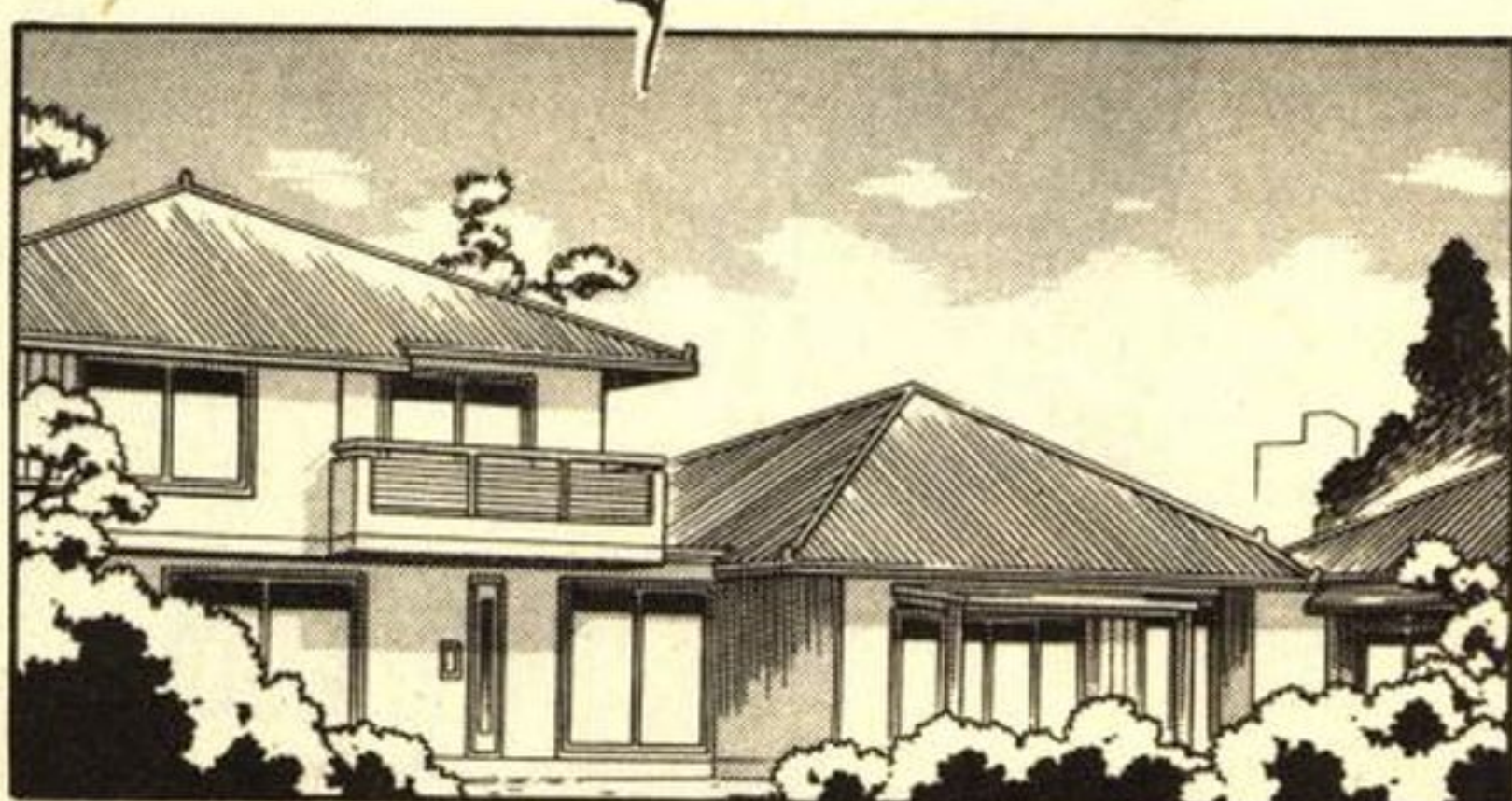
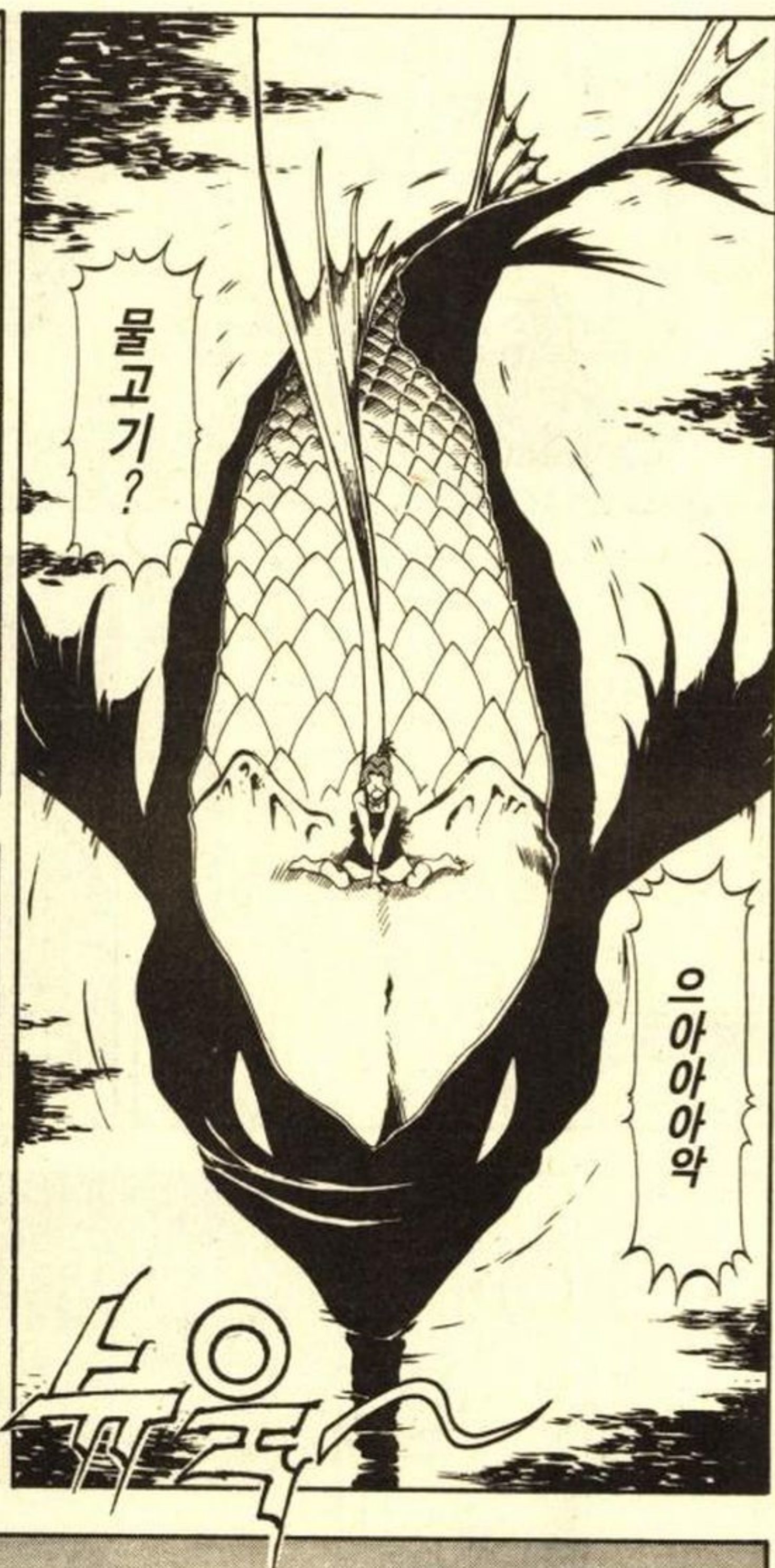
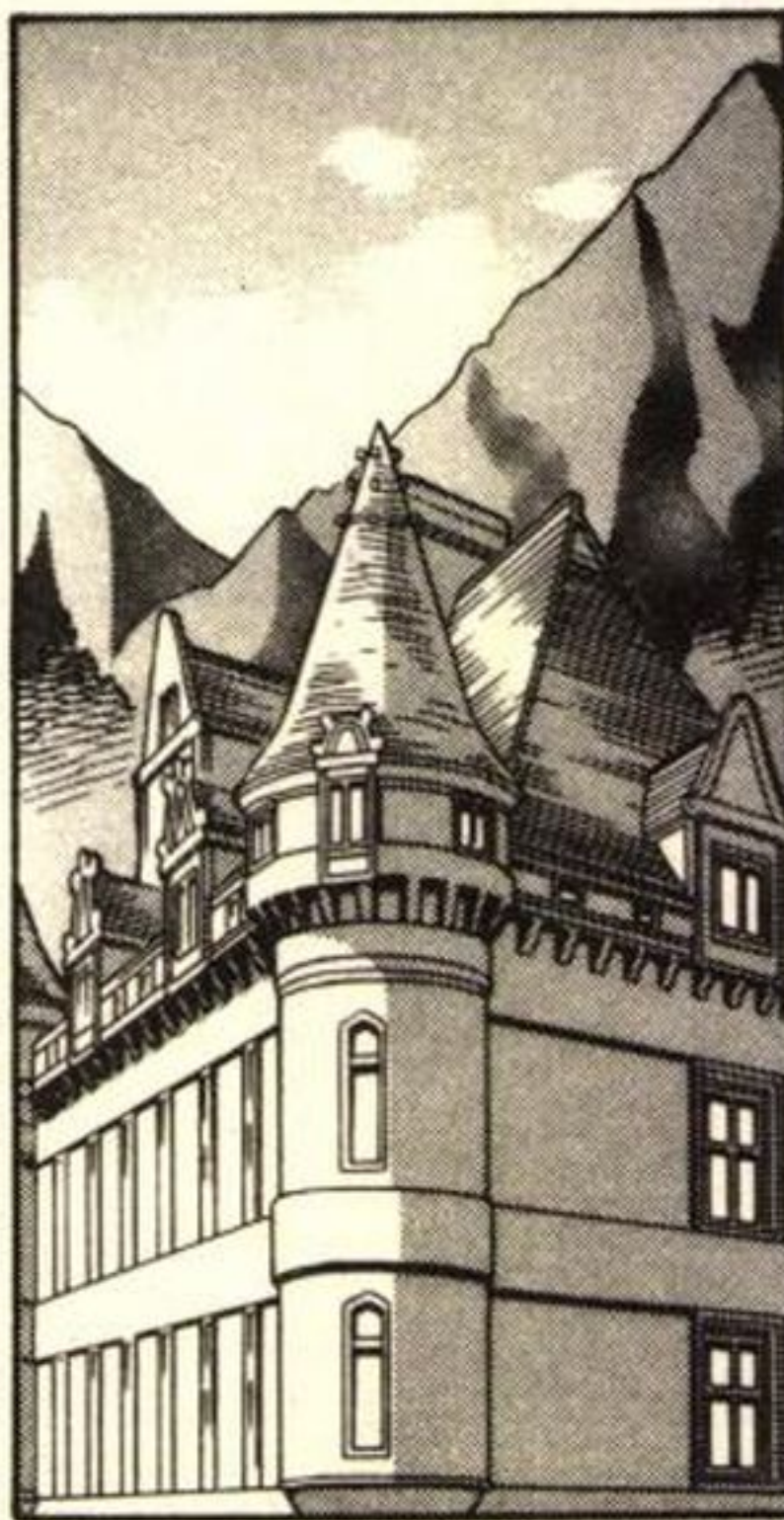
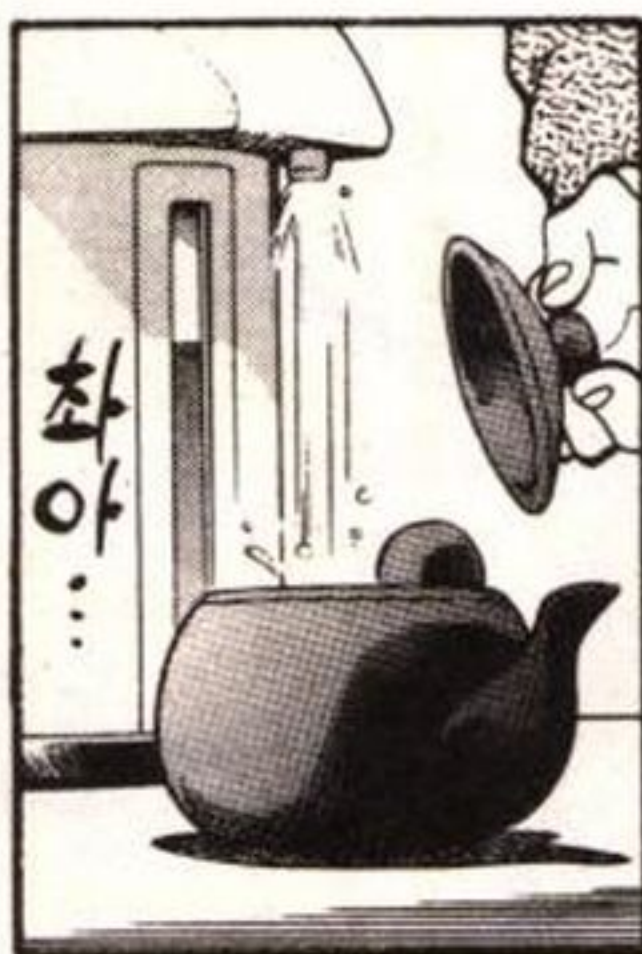
여보
타쿠미~
나 좀
살려 줘
ㅡ!
물고기?
으아아아아악
늘윽~

촤아…
어디
갔나?
여보
차 좀
달라니까.
쪼르륵
크아악

파닥 파닥

미안해.
잘못했다고
했잖아~

슈웅웅

그래서
조심
하랬잖아
!

크악

가자
가루다

흥

지금은
엄마를
찾는 게
급하잖아요.

부글
부글

게다가
이런 큰
물고기
까지…

대체 여기가
어디지…
외국
같기도
하고…

파앗
까악
안돼―!

아악
콰앙
풍덩
쿠르르릉
꺄아아아악
번쩍

엄마ㅡㅡ!

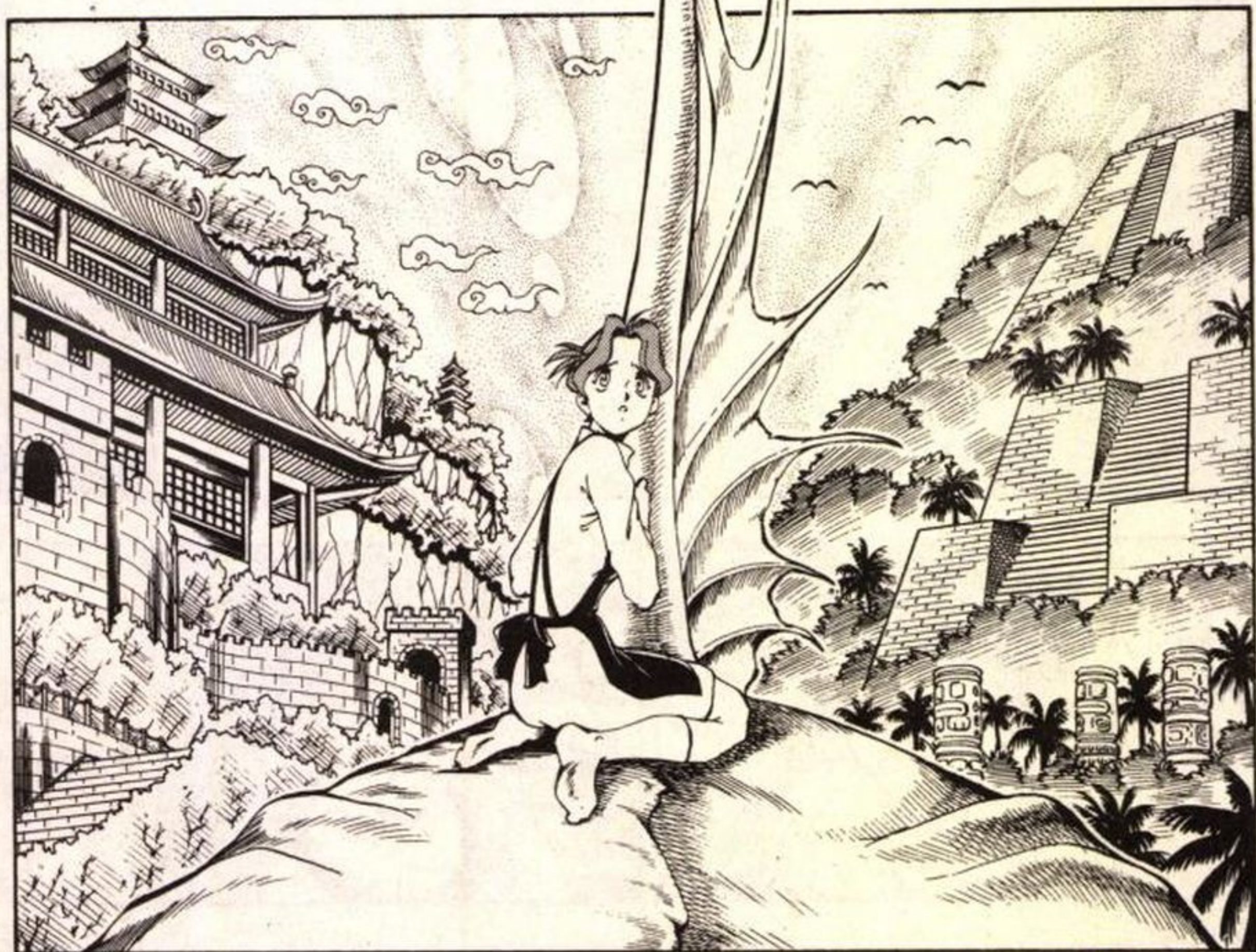
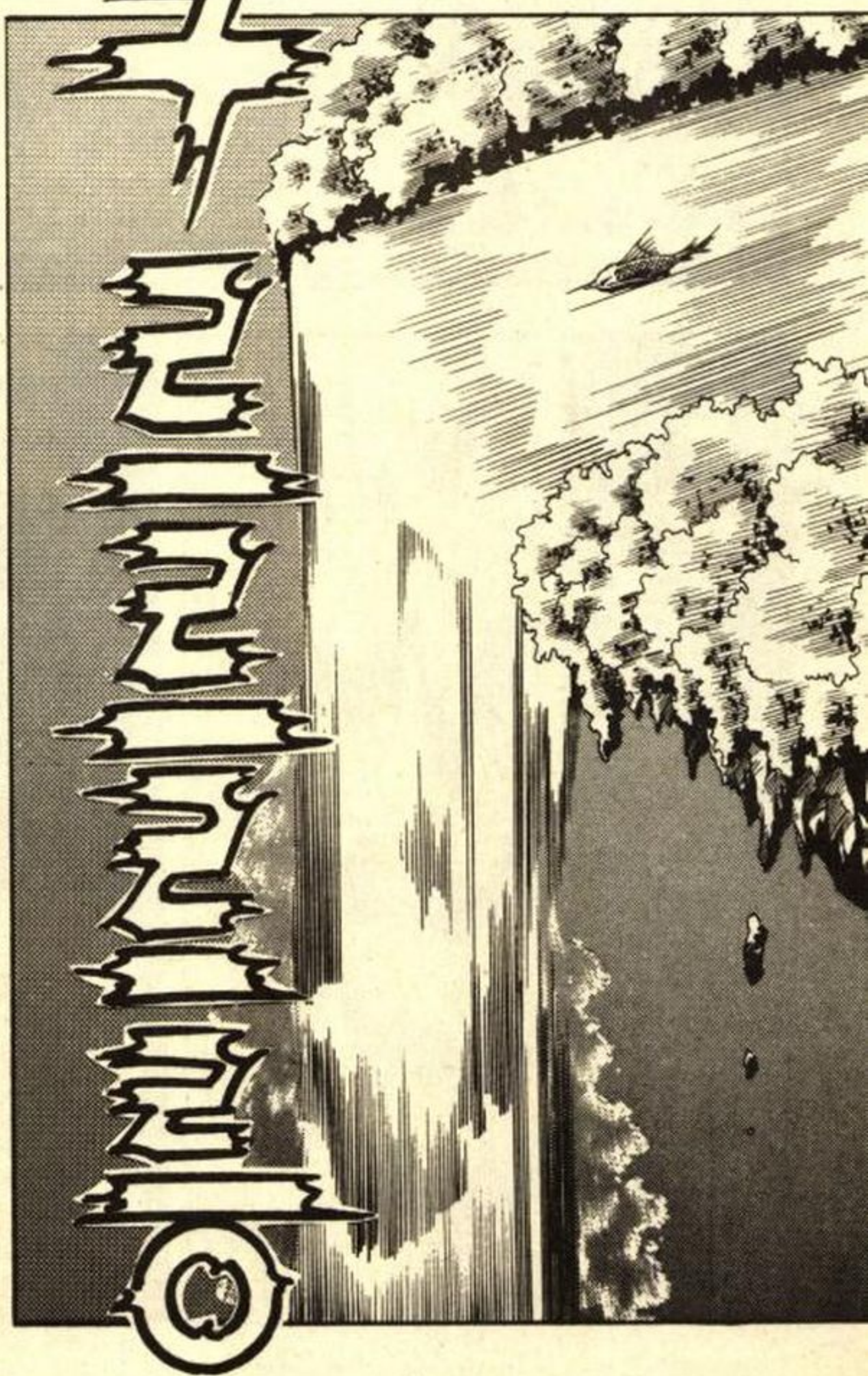
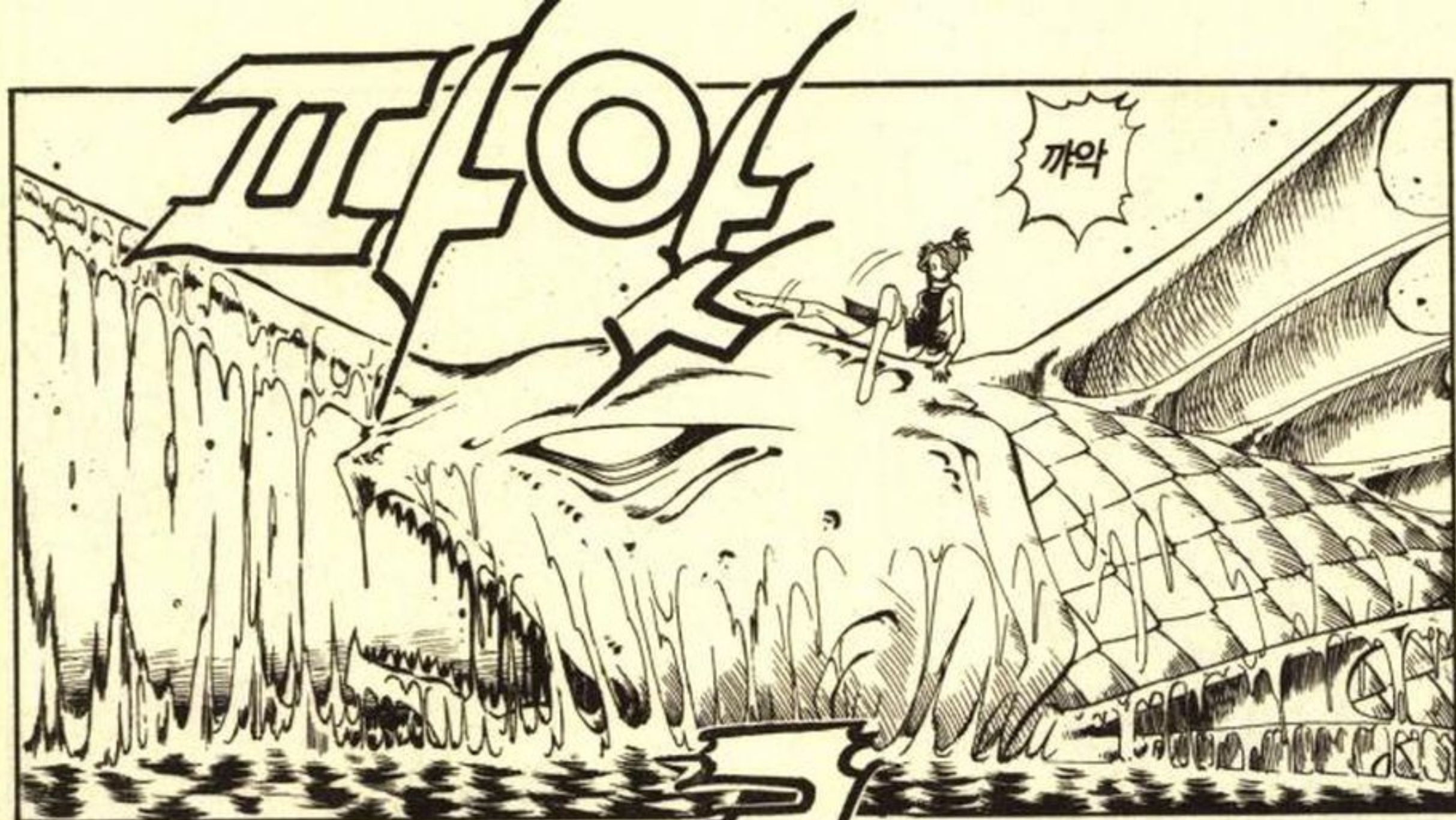
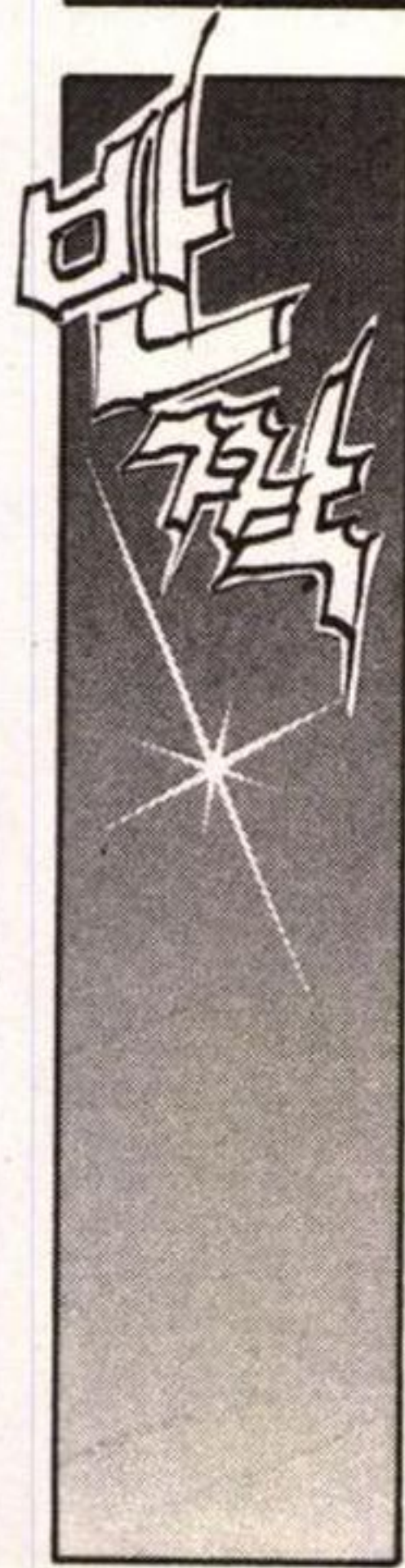
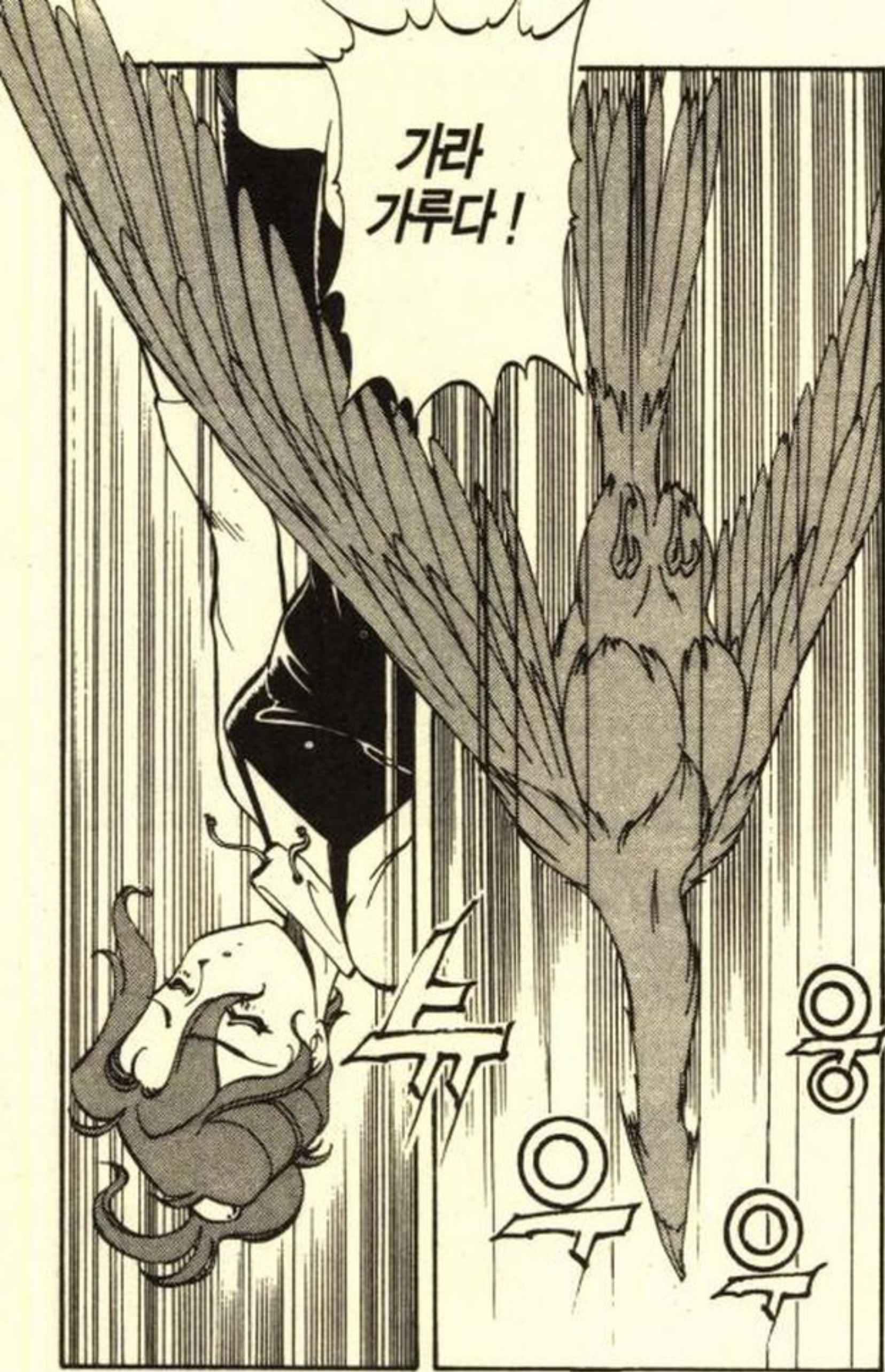
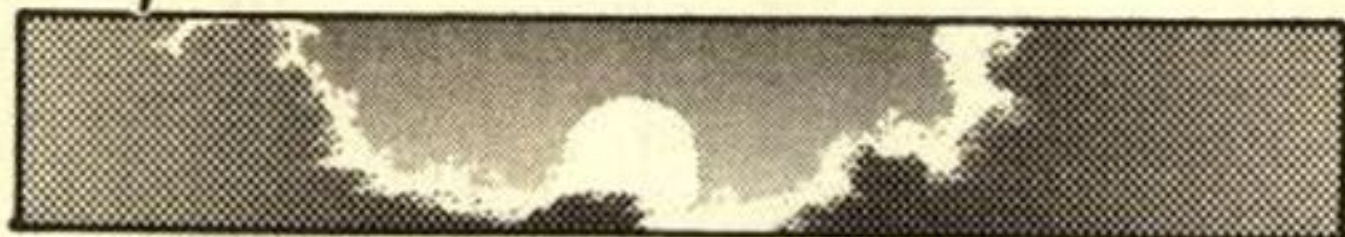
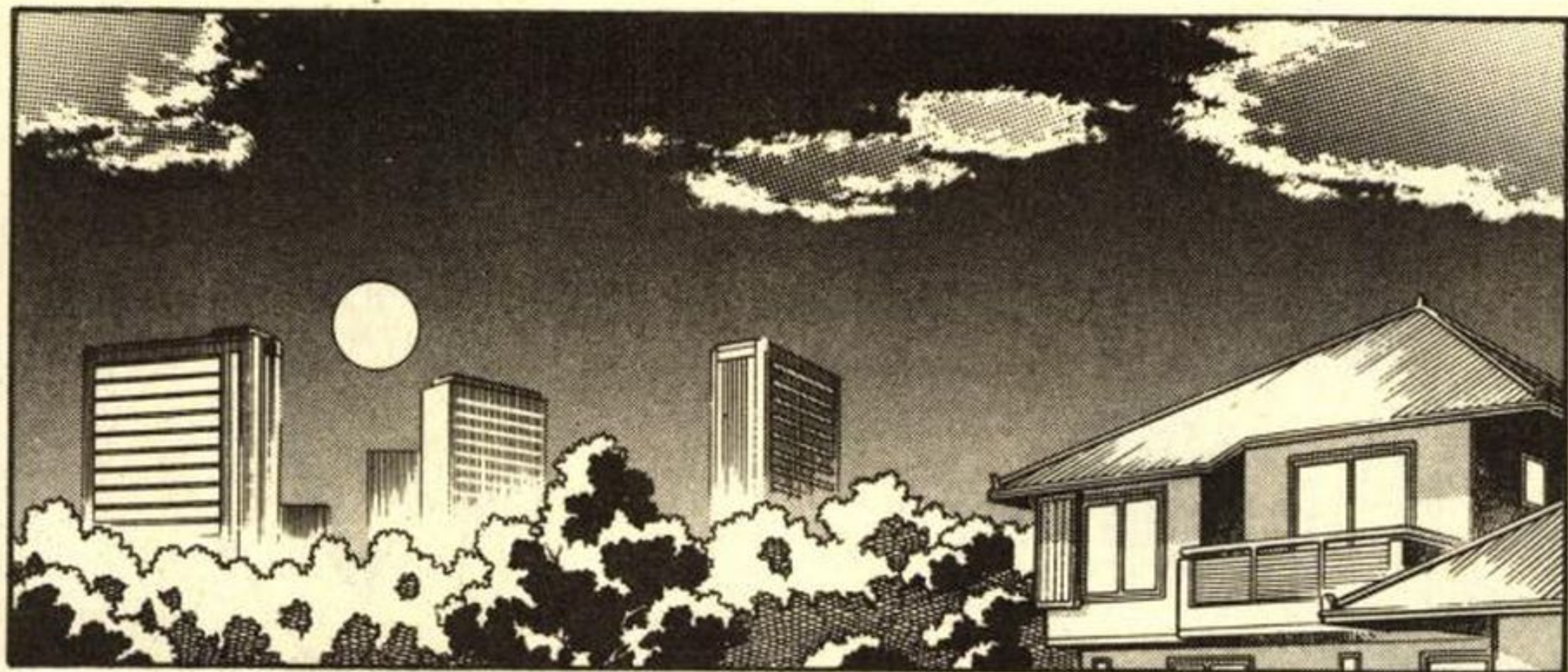
가라
가루다!

웅
우
우

슈

크리오,
조금만
더.

휘
이
잉
마스터 칠도편
엄마 진정하세요.
으왓
타쿠미-!
타쿠미
타쿠미
타쿠미-!
하하하~.
저,
저기…
그 새는
뭐야?
물고기는
…?
뱀은
…?
타쿠미,
대체 이게
무슨 일이니?
여긴 또 어디야?
대체 어떻게
된 거냔
말야!!

아, 배고파ー
꼬르륵
이 사람, 대체 어디 간 거야?
탁탁
죄송해요 엄마. 하지만 얘길 해도 믿지 않을 것 같고, 그래서…
절대 용서하지 않으시겠지만… 저도 이런 일이 일어나리라고는…
…………

무슨 말인지 알겠다, 타쿠미. 내 눈으로 확인도 했고…

근데 믿을 수 없는 일들 뿐이라 어찌해야 좋을지 모르겠구나.

….

하지만, 저 세 명을 불러들인 것에 대해서는 네가 책임을 져야 할 것 같구나.

그리고… 부모도 자식 때문에 생긴 일을 모른 체 할 수는 없는 거고.

네? 그럼…

자식이 고민하는 걸 부모가 어떻게 그냥 보고만 있겠니.

엄마, 고마워요!

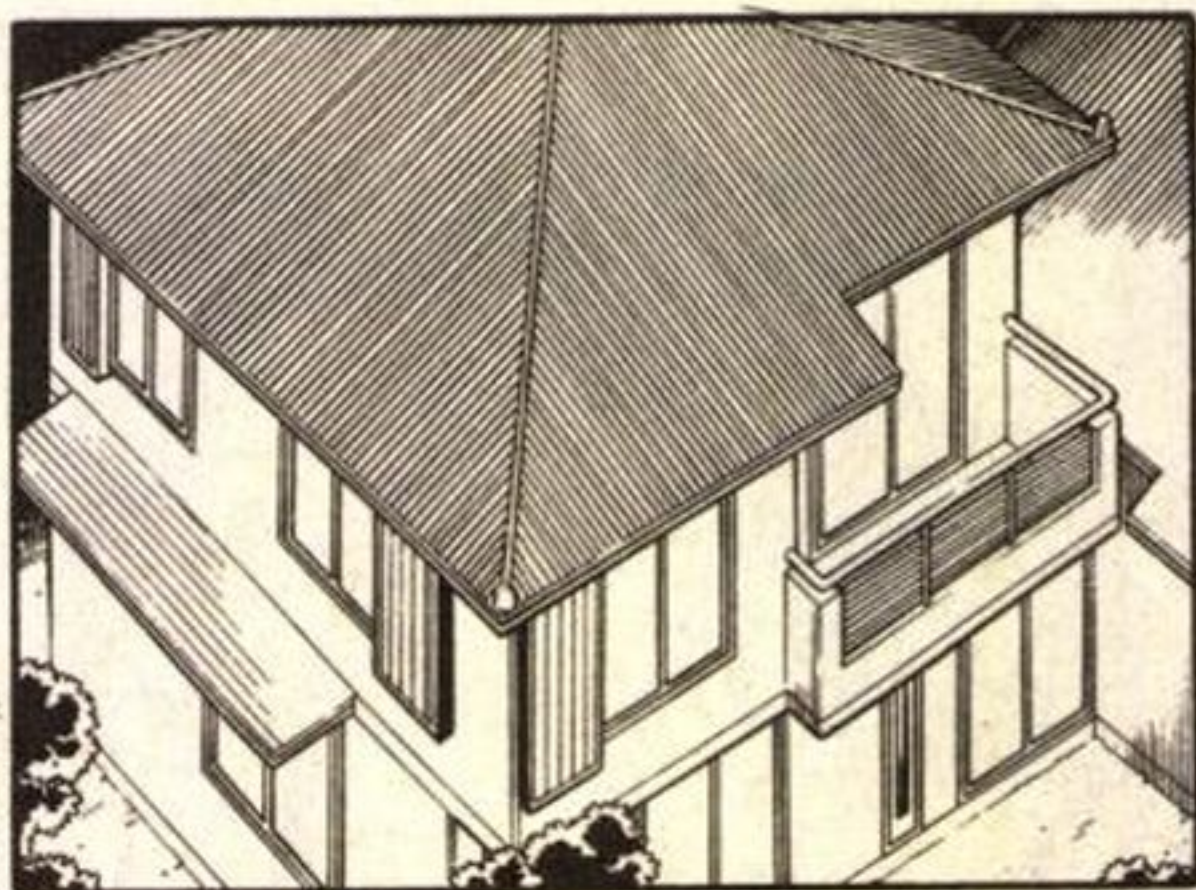
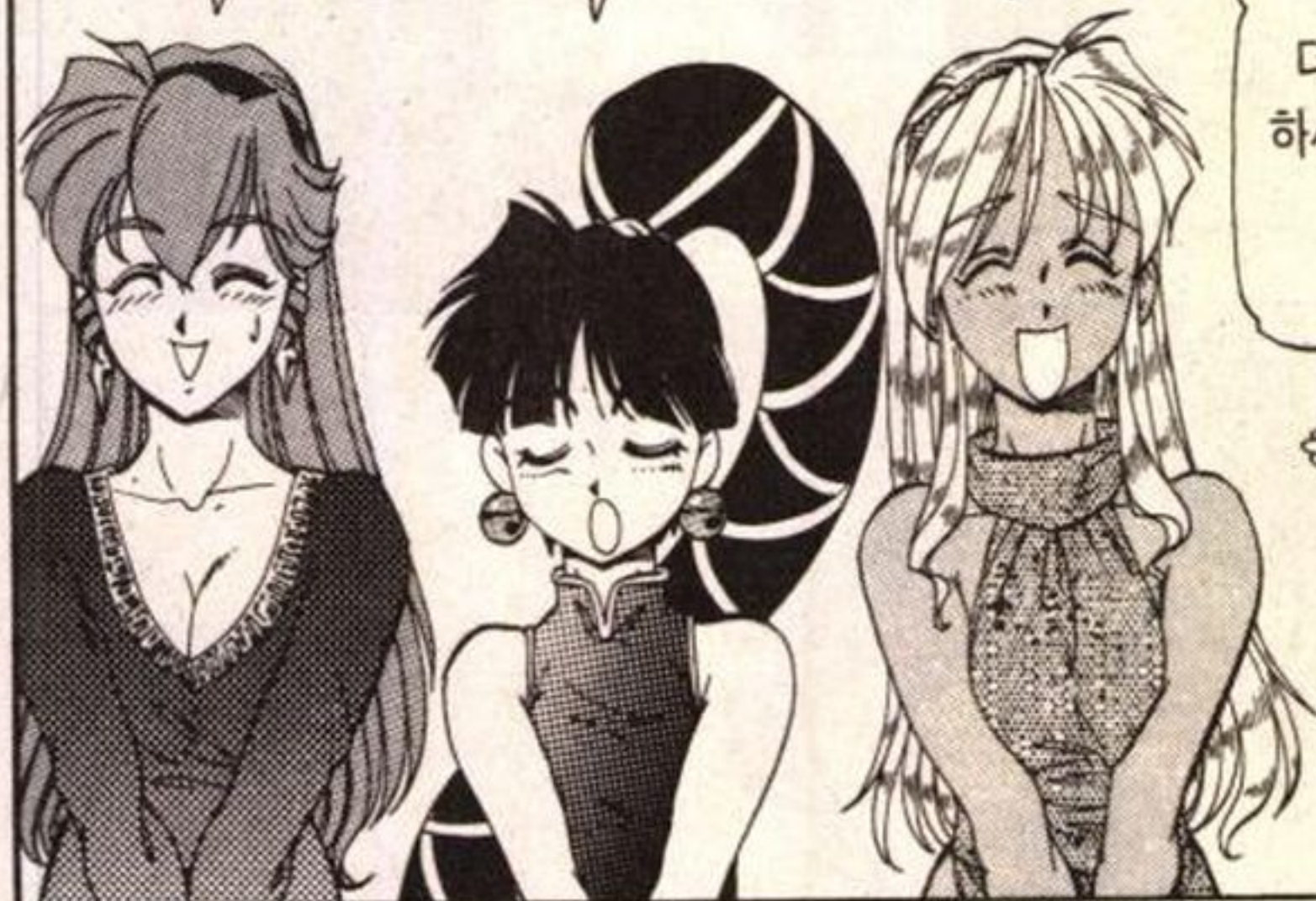
응

아빠
기다리시겠다.
어서
돌아가야지.

네.

타쿠마

그리고,
저녁도 3인분 더
준비해야겠구나.

멍
영

자, 그래서 식구가 세 명 늘었어요. 더 열심히 일 하셔야겠어요!

잘 부탁 드리겠습니다~

아빠, 그냥 딸이 셋 생긴 셈치세요.

조용히 해, 이 녀석아!

콩

아야!

GO! PS공략왕

옥견 이야기

환상수호전 2

사우전드 암즈

에어가이츠

GAME POWER

CONTENTS

옥견 이야기

환상수호전 2

사우전드 암즈

에어가이츠

玉繭物語

옥견 이야기

PlayStation

장르	RPG
제작사	겐키
발매일	12월 3일
발매가	5,800엔

저주받은 성정을 편안함으로 이끌 용자의 이야기

옥견 이야기

대부분 「옥잠 이야기」로 알고 있는 「옥견 이야기」의 세계가 펼쳐지려 한다. 「옥견 이야기」는 눈에 익은 캐릭터를 이용, RPG의 요소에 육성 시뮬레이션, 사운드 노블 등의 요소들이 적절하게 가미됐다. 이 겨울, 수작의 한 자리를 훌륭히 차지할 만한 작품이다.

게임 시스템 설명

필드상

방향키: 전후좌우로 이동
O버튼: 행동
×버튼, L2버튼 : 대시
□버튼:스테이터스 화면

필드를 제외한 대부분의 경우

방향키: 항목이동
O버튼: 선택
×버튼: 취소
□버튼: 스테이터스 화면
△버튼: 설명

파일 관리 화면

마을 안에는 플레이어의 집과 가리아의 집, 실 잣는 곳이 있다. 던전에서는 주요 이벤트 직전에 지면 왕관모양으로 빛이 나며 위쪽에 정팔면체의 물체나 전송장치가 떠 있다. 이 앞에 가서 O버튼을 누르면 파일을 관리할 수 있다. 재미있는 것은 로드 기능이 붙어 있으며, 메모리 카드를 전부 다 사용할 수 있도록 만들었다. PC의 요소를 많이 도입한 느낌이다.

• 구성

物語の記錄 : 세이브
記錄の讀み : 로드
物語へ戻る : 게임으로 돌아감
物語を終える : 게임을 끝냄

스테이터스 화면 설명

주인공 파트

●남은 공간수(空蘭殘り)
남아 있는 빈 고치의 수로 최대 12개. 정화를 하면 채워진다.

●호타루견(ホタル繭)
숲의 종복을 잡아넣기만 한 고치. 호타루는 반딧불이라는 뜻으로 '빛나는 고치'라는 의미를 가지고 있다. 정화가 필요.

●봉인마종(封印魔種)
게임을 진행하는 동안 잡아넣은 종복의 가짓수가 누적되어서 나타난다.

성마 파트

●속성(屬性)
4가지 요소에 대한 속성을 나타내며 삼각형의 크기로 그 정도를 알 수 있다.

●개성(個性)
무술(武), 방어(防), 마법(魔), 민첩성(敏)의 4가지 요소에 대한 캐릭터의 개성을 나타낸다.

●계통도(系統圖)
자기의 대(代)와 전전대까지의 속성을 알 수 있지만 합성을 반복해왔을 경우 자세한 것은 알 수 없다.

고치조작 화면 설명

마을에서는 '마브'가, 신전에서는 '라'가 고치조작을 담당한다. 정화를 받고 나면 에너지가 채워지는 효과도 있으며 전투불능 캐릭터도 되살아난다. 즉, 기존 RPG에서의 여관과 같은 기능을 하는 것이다. 또한 호타루 견을 가지고 있으면 자동으로 정화를 하지만 없을 경우에는 곧바로 조작화면으로 들어간다.

■합성(合成)
두 마리의 성마를 선택하여 합성한 다음 새로운 성마를 만든다. 장비중인 고치(裝備中のマユ)와 맡고 있는 고치(預けてるマユ) 중에서 아무 곳에서나 하나씩 선택(O버튼)하면 합성한 후의 상태를 볼 수 있다. △버튼으로 그 모습을 볼 수 있으며 □버튼으로 마법이나 특수 공격항목을 볼 수 있다. 모든 것이 결정되면 다시 O버튼을 누른다.

■잣기(紡ぐ)
O버튼으로 선택하여 △버튼으로 실을 뽑는다. 정화한 고치에서 실을 뽑으면 도구점에 팔 수 있는데 레벨이 높은 성마일수록 비싸게 팔 수 있다.

■장비(裝備)
3마리까지 장비할 수 있다. □버튼으로 고치를 정돈할 수 있다.

■보기(見る)
성마의 이름을 변경할 수 있다. 성마의 모습과 능력을 볼 수 있으며 사용하는 버튼은 합성시와 같다.

■종료(終了)
조작을 끝내고 본 게임으로 돌아간다.

성마의 합성시 주의점

① 성마의 합성 횟수에는 제한이 없으며 그 모습은 먼저 선택한 성마의 계보를 따른다.
② 능력은 그대로 계승되면서 수지풍화의 상성, 상극 관계를 이어간다.
③ 각 수치는 합성의 경우에 따라 늘어나거나 줄어들거나 한다. 같은 종류의 합성을 계속하면 역시 항목이 늘어나고 줄어든다. 경우에 따라서는 변화가 없는 항목이 생길 수 있다.
④ 성마를 업그레이드할 때에는 가능하면 각 속성을 유지시켜나가도록 한다. 적어도 공격방법을 하나씩은 갖고 있는 상태로 키워야만 게임 진행이 수월해진다.
⑤ 그래프 내의 삼각형의 크기에 따라 그 속성의 소멸과 유지가 결정되므로 합성시에는 그래프를 잘 살펴보고 결정해야 한다.
⑥ 합성시에는 각 스테이터스 수치와 그래프가 나타나므로 이를 참고해서 합성한다. 그러나 「여신 전생」의 경우처럼 미리 보기 기능이 일목요연하게 되어 있지 않으므로 합성할 성마를 미리 합성시켜 놓은 후 주력 성마와 합성하는 것도 좋은 방법이다.

전투 화면 설명

주인공이 전투시

공격(攻擊): 장비하고 있는 무기로 공격한다.
방어(防御): 체력소모를 줄인다.
소환(召喚): 성마수를 소환한다.
봉인(封印): 공견에 종복을 봉인한다.
도구(道具): 도구를 사용한다.
퇴각(退却): 전투에서 달아난다.

성마 전투시

공격(攻擊): 통상타격 공격을 한다.
방어(防御): 체력소모를 줄인다.
특수(特殊): 특수 공격을 한다.
마술(魔術): 습득하고 있는 마법으로 공격한다.
교체(入れ替える): 전투 캐릭터를 바꾼다.

전투시 유의할 점

적과는 가능한 정면으로 적이 뒤돌아서 있을 때 조우하는 게 제일 좋다. 등뒤에서 적을 만나면, 전투가 힘들어 진다. 성마의 적정 레벨은 가장 레벨이 높은 적보다 두 세 레벨 정도의 차이를 두는 것이 좋다. 수지풍화의 상극을 이용하면 큰 효과. 화면의 적의 속성을 보고 그것을 이기는 속성의 것을 선택하면 좋다. 각 적마다 속성이 표시되므로 그 속성의 시계 반대 방향으로 바로 한 단계 전 속성으로 공격하면 큰 효과를 볼 수 있다.

기본 법칙은 "물은 불을 불은 바람을 바람은 땅을 땅은 물을 이긴다"이다. 그리고 새 던전에 들어가면 몇 마리 정도를 포획하면 일단 돌아가서 합성하는 것이 좋고, 또 성마의 경우 방어를 하면 정신 게이지가 조금 올라가는 것도 이용할 만한 요소이다.

아이템의 사용은 주인공만이 가능하므로 그 사용 시점을 적절히 파악해 놓는 것도 중요하다. RPG의 기본 전투 방식에서 크게 벗어나지 않는다는 것을 염두에 된다.

캐릭터 소개

레반트 (주인공)

오카리나의 힘으로 숲의 종복을 봉인하여 고치에 봉인한 후, 성마로 만들어 부릴 수 있는 견사. '결연의 의식'을 끝내고 견사가 된 그는 사냥꾼의 입장이 된 때문인지, 의상도 마을 사람과는 다른 것을 입고 있다

피오 (레반트의 어머니)

나기족인 피오는, 옛날에는 성마술의 의식을 행했다. 하지만 남편인 리케츠가 실종된 이래 그 일을 그만두고, 계속해서 남편을 기다리고 있다

가라이 (성마도사)

마브의 보호자. 예언에 따라 사이라스 마을로 들어옴. 성령 아주라의 환생으로 나기의 마을에서는 산파 일을 했었음. 숲과 마을의 공생에 힘씀

마브 (나가의 여인)

레반트의 처로 호타루견의 정화나 성마의 합성을 할 수 있다. 몸에 새겨지는 저주의 각인은 무슨 의미일까

케루마리오 (대장장이의 아들)

레반트의 친구로 자신의 신분에 강한 불만을 품고 있다. 마을의 숨은 실력자로, 마브 들에게 항상 도움을 주려 한다

루이 (파수꾼)

숲에서 아버지를 잃고, 강한 증오심을 가지고 있다. 또한 그 이유가 리케츠의 실종에 있다고 생각하고 레반트와는 별로 사이가 좋지 않다

거미의 숲에 사는 정령의 환생, 털 복숭이로 가족과 함께 살고 있다. 물욕이 대단히 강하다

아무 (숲의 인간)

아이템 목록

이름	효력	가격
요모기생약(ヨモギ生薬)	주인공 체력값 회복 소	15얀
히메요모기생약(ヒメヨモギ生薬)	주인공 체력값 회복 중	50얀
니가요모기생약(ニガヨモギ生薬)	주인공 체력값 회복 대	500얀
삼급샤브화주(三級シャブ火酒)	성마 체력값 회복 소	50얀
이급샤브화주(二級シャブ火酒)	성마 체력값 회복 중	100얀
일급샤브화주(一級シャブ火酒)	성마 체력값 회복 대	200얀
특급샤브화주(特級シャブ火酒)	성마 체력값 회복 완전	구입 불가능
텐다이우야쿠(テンダイウヤク)	완전 회복(공통사용), 빈사시 회복	1500얀
카노코소분말(カノコソウ粉末)	독 상태 회복(공통 사용)	10얀
이카리소분말(イカリソウ粉末)	석화 상태 회복(공통 사용)	50얀
베논의 윤(ヴェノンの輪)	독물 산포	70얀
슬람의 윤(スラームの輪)	최면 유도	100얀
로쿠아의 윤(ロクアの輪)	석화 유도	300얀
무무루스의 윤(ムムールスの輪)	치사	500얀
데바의 거울(デヴァの鏡)	스테이터스 이상 보호	200얀
우루비의 가호(ウルビの加護)	스테이지 속성 변경, 땅의 속성을 유리하게 만듦	200얀
바리의 가호(ヴァリの加護)	스테이지 속성 변경, 물의 속성을 유리하게 만듦	200얀
아구니의 가호(アグニの加護)	스테이지 속성 변경, 불의 속성을 유리하게 만듦	200얀
마르티의 가호(マルティの加護)	스테이지 속성 변경, 바람의 속성을 유리하게 만듦	200얀
우루비의 도장(ウルヴィの印)	땅의 속성 개체 공격	200얀
우루비스의 도장(ウルヴィスの印)	땅의 속성 전체 공격	300얀
바리의 도장(ヴァーリの印)	물의 속성 개체 공격	200얀
바리스의 도장(ヴァーリスの印)	물의 속성 전체 공격	300얀
아구니의 도장(アグニの印)	불의 속성 개체 공격	200얀
아구니스의 도장(アグニスの印)	불의 속성 전체 공격	300얀
마르티의 도장(マルティの印)	바람 속성 개체 공격	200얀
마르티스의 도장(マルティスの印)	바람의 속성 전체 공격	300얀
잠자는 포자(ネムリホウシ)	주위의 종[illegible] 해서 움직임을 [illegible]	100얀

■ 참고

아이템은 많은 종류가 있지만 정작 쓰이는 것은 몇 가지 안 된다. 주인공 및 성마의 체력 회복, 전투불능 회복, 석화 및 독 상태 회복이 주로 사용되며, 특히 체력 회복 계통은 항상 가득 채워놓는 게 좋다. 총 20개까지 지닐 수 있다. 주요품의 경우 스토리 진행상 꼭 필요한 것은 자연스럽게 얻어지고, 또한 사용되므로 크게 신경 쓸 필요는 없다.

■ 기타 물품 참고 사항

이 게임에서는 무기의 역할이 크게 줄었다. 쳐다보지 못할 춘화와 동월이 가슴을 아프게 한다. 하지만 던전에서 얻는 무기나, 대장간에서 입수하는 도현(적의 대미지로 자신의 체력 회복)으로 초반은 어느 정도 넘길 수 있으며, 중반 이후는 풍적(나방의 숲에서 발견) 정도면 자신의 몸 정도는 지킬 수 있다. 방어구는 게임의 후반에 얻어지는 리케츠의 장속으로 모든 것을 커버할 수 있다. 스토리가 막바지에 이르면 자연스레 얻을 수 있다.

마브가 준 나기의 띠는 체력을 조금씩 회복해 주는 기능을 가지고 있는데, 게임의 종반까지 사용할 수 있다. 스토리 진행상 자연스레 얻게 된다.

니다… 뭔가 손을 쓰지 않으면… 그렇지, 성마도사 가라이여.

가라이: 파괴는 지혜로운 짐승에게서 나오는 것… 아마 그것은 인간의 짓, 숲의 종복의 힘으로 결계가 파괴된다는 것은 생각할 수 없습니다.

그롯타: 원인이 무엇이든지… 우충을 없앤 후 많은 자가 잠에 빠져 있다. 어떻게든 하지 않으면….

가라이: 말씀드리겠습니다만 그 우충은 오니부부라는 멸망의 벌레입니다. 오니부부가 뿌리는 가루는 모든 것을 잠들게 하여 흙으로 돌려보내는…. 고대의 대국, 게헤나 파레가 숲에 삼켜진 것도 오니부부의 습격이 원인이라는… 안타까운 일이지만… 두 번 다시 눈을 뜨는 일은 없을 것입니다….

가라이와 지바라의 언쟁. 일단은 카라바스라는 결론을 얻기에 이른다

지바라는 가라이의 행동에 불만이 있는 듯 가라이의 무능을 따지고 가라이는 다른 방법으로 산 제물이라도 바칠 거냐고 하면서 반문한다. 지바라는 이렇게 되기 전에 산 제물을 써서라도 이를 막았어야 한다고 하지만 가라이의 반격은 계속되고 그롯타는 이들을 말린다. 그러면서 사람들을 구할 방법을 물어오는데….

가라이: 잠든 자들의 혼은 꿈의 세계를 방황하고 있습니다… 그 혼을 되돌려 원래의 신체로 넣어야만….

지바라: 오오. 그래! 카라바스 풀(カラバス草)이다! 그 전설의 약초만 있으면 수면병에 효과가 있을지도?

말을 마친 지바라는 가라이를 숲으로 들여보내려고 하지만 가라이는 자신이 가봤자 소용이 없다고 하고 지바라는 그런 그녀를 비난한다. 그롯타는 파레루의 사자 대신 새로운 견사를 세워 숲으로 들여보내려 한다….

그롯타: 마을의 규칙에 따라 결연의 의식(結びの儀)을 집행한다… 좋은가? 가라이여!

가라이: 우리들 나기족은 견사와 함께 살도록 정해진 자. 마브에게도 예외는 없습니다. 모든 것은 사이라스를 위한 것. 준비는 되어 있습니다.

그롯타: 좋아. 견사, 파레루 사자의 아들 레반트. 그리고 나기족의 딸 마브. 두 사람을 심판의 방으로.

[자막]반

촌장인 그롯타는 레반트를 불러 견사로서의 의무에 대해 이야기하고, 그의 아버지에 대해서는 마을사람들의 일반론과는 달리 믿음으로서 기다리고 있다고 말한다. 또한 본제인 마브와의 결연 의식 즉, 결혼에 대한 얘기를 한다.

마브의 등장. 소위 말하는 '신부입장'

그는 나기족 여자로서의 유일한 해방책인 견사와의 결혼에 대한 의미를 생각하게 하며 그의 처를 소중히 대할 것을 부탁한다. 이어, 그롯타는 사라지고, 가라이가 마브를 이끌고 나타난다.

가라이: 숲의 신 에루림이여! 우리들의 어머니인 숲이여… 우리들 숲에서 태어난 지혜 있는 짐승이 그 커다란 근십에 저촉하는 것, 느끼는 것을, 다시 이곳에 만드는 것을 용서해 주십시오. 숲과 우리 짐승이, 같이 살아 갈 수 있도록… 이것은, 성인의 증표인 사냥꾼의 귀장식(狩人の耳飾り)이다…. 이것만 있으면 숲에서 싸움에 지거나 목숨을 잃지는 않을 것이다. 시련의 땅으로 여행을 떠나는 자에게의 최소한의 선물이다…. 그럼 두 사람 잘 들어라!

결연의 의식을 올리는 두 사람. 결혼식 치곤 너무 쓸쓸하다

가라이는 두 사람에게 견사의 위상(부정하고, 입방아에 오르내리며 고독한)에 대해 설명하고, 역시 나기의 여자에게도 무서운 시련이 기다리고 있다고 한다. 그는 또 견의 정화에 의한 부작용인 저주의 각인(呪の刻印)이 여자로서의 죽음을 의미한다고 설명해 준다. 마지막으로 늘상 있는 결혼식의 검은머리 파뿌리 어쩌고 하는 식의 축사를 해 준 후, 내일부터의 고독한 싸움에 대비해 오늘은 충분히 쉬라고 한 다음, 내일 준비를 갖춘 후 가라이의 집으로 오라고 한다.

얼마간의 시간이 흘렀을까? 파수대 위, 혼자서 오카리나를 불고 있는 레반트에게 마브가 찾아온다.

마브: 야…. 역시 여기 있었어. 왜 그래? 역시 불안…하지? 오늘은 여러가지 일이 한꺼번에 일어나서 좀 피곤해. 어른들은 언제나 마음대로야…그래서 싫

혼자 있는 레반트를 찾아온 마브. 역시 정식결혼과는 다른 것이 너무 많은 듯

어…. 하지만 이상해, 어째서 나기족 만 이 정화할 수 있자…. 가라이 할머닌 성스러운 힘이라고 하지만…. 하지만, 마을 사람들은 그렇게 생각하지 않는 것 같아.

두 사람의 대화도중 갑자기 루이가 찾아온다.

루이: 누구야? 한밤중에 엉망친창으로 오카리나 불고 있는 건? 또 괴물이 습격해 오면 어떻게 할거야? 내일부터 일해야 되잖아? 빨리 자!
마브: 뭐야! 아, 무섭지? 어린애는 잘 시간이야. 그렇지 않으면 무서워서 잠이 안 와?
루이: 애가 아니라고 했잖아! 여, 레반트! 잡아먹히지 않게 조심해. 뭐, 제일 무서운 건 마브겠지만….
마브: 건방진 소리만 하고, 화 낼 거야. 정말로! 바~~~보! 자, 내일은 일찍 가야하니까, 빨리 자자…. 아, 늦잠 자지 마, 신참 견사씨… 그럼, 내일 보자!

집에 돌아와 잠을 자면 꿈을 꾸게 된다.

[꿈]
낮에 있었던 소리가 계속해서 들린다.

꿈의 남자: 호오, 겉모습은 훌륭하군. 하지만, 어짜피 비겁자의 아들, 언젠가 부친과 같은 길을 걷겠지, 그리고 남는 것은 나기의 딸. 비참한 얘기지…. 그만두려면 지금 그만 둬!

이어 바탈 츄와의 전투와 전투가 벌어지고, 전투가 끝나면 꿈의 남자가 기다리고 있다.

꿈의 남자: 호오, 조금은 할 수 있는 것 같군, 하지만, 우리들의 진정한 힘은 이 정도가 아냐, 과연 견딜 수 있을까?
이어, 다시 전투를 시작하게 된다.
꿈의 남자와의 전투, 결과는 패배로 이어지지만 스토리는 계속 이어진다.
꿈의 남자: 뭐야? 벌써 끝인가? 흣, 그러고도 견사라고 할 수 있나? 어짜피 겁쟁이니… 후하하하하.

두 번째 이야기

하얀 짐승, 그것은 운명의 짐승
파란 짐승, 그것은 의의 짐승
푸른 견사

꿈에서 깬 아들에게 피오는 가라이 할머니의 집에 가라고 한다. 가라이 할머니의 집에 도착하면 마브와 가라이가 기다리고 있고, 가라이는 견사로서 숲에 들어가는 것에 대해 이야기한다.

가라이: 숲의 입구에는 네 개의 결계의 문이 있는데 그곳을 통과하기 위해서는 문의 열쇠가 필요하지. 이 사이라스에도 하나 있다. 파수꾼 루이가 가진 '비단벌레 문의 열쇠(タマムシの門のカギ)'지. 루이에게 열쇠를 받아서 비단벌레 숲으로 깊숙히 들어가면 거기에 푸른 견사가 살고 있다. 사람들이 '코리스'라고 부르는 상당한 실력자지. 카라바스초도 중요하지만, 우선 너는 제구실을 할 수 있어야 돼. 사냥의 방법이나 마음가짐 등, 같은 견사로서 배울 것도 많을 게다….

가라이는 숲에 들어가기 위한 도구를 준비해 주고 부족하면 도구점에서 사라고 한다. 상처는 생약 쑥(よもぎ生薬)으로만 치료할 수 있다고 한다. 그리고 무기는 장비가 필요하며, 공견은 부족하면 마브에게 부탁하라고 일러준다.

가라이: 이것은 견사의 오카리나(繭使いの笛)다. 종복(しもべ)의 봉인도, 소환도 이 오카리나의 음으로 가능하지. 그 오카리나는 너의 부친 리케츠에게서 받은 것….

가라이는 얘기를 나중으로 미루고 레반트에게 떠날 것을 권한다.

마브는 레반트에게 불안을 느끼는 듯, 그러나 좋아하는 마음은 확실하다. 키 아이템 '리스의 눈물'을 얻는다

그 옆에 있던 마브는 레반트와의 결혼이 갑작스러운 듯, 실감하지 못하고 있지만, 레반트에의 사랑과 걱정을 나타내며, 한마디로 첫 출전의 그를 보낸다. 가라이 집의 문을 열고 나오면 마브가 따라 나온다.

마브: 기다려 이거…. 내가 태어났을 때 나기 족장님에게서 받은 소중한 반지야, 아까 전해 줬으면 좋았지만…. 이런 거 좀 쑥스러워서…. 이 반지를 끼고 있으면, 마음이 편해져… 그러니까 분명히, 널 지켜줄 거야 그럼…조심해! 저, 저가… 으응. 아무 것도 아니야…같이… 힘내자구….

[자신의 집]
집에 들어오면 어머니 피오가 맞이하며 전투의 기본에 대해서 알려준다.

● **무기에 대해서(武器について)**
피오: 무기나 방어구는 대장간(鍛冶屋)에서 산단다, 그래 케르마리오의 집이야. 그 아이 집이 대장간이지? 좀 무뚝뚝하지만 솜씨는 좋아.
● **도구에 대해서(道具について)**
피오: 숲에서 상처를 입었을 때 그대로 사냥을 계속해 나가는 것은 위험해. 그러한 때를 위해서 편리한 도구가 여러가지 있단다, 그건 도구점(道具屋)에 가면 있으니까 틈틈이 보충해 두거라. 그리고 봉인에 필요한 공견은 마브에게

부탁해.

● **돈에 대해서(お金について)**

피오: 무기나 도구를 원해도 돈이 없으면 살 수 없단다. 그럴 때는 백견(白繭)을 잣는 거야. 그 실은 질이 매우 좋아서 비싸게 팔 수 있단다. 하지만 자아버리면 그 안의 성마수는 없어져 버린단다. 잘 생각해서 마브에게 부탁해.

● **종복에 대해서(しもべについて)**

피오: 숲에 살며, 사람을 습격하고, 사람의 어리석음을 걱정하는 마음의 짐승. 숲의 신 에루림의 사자. 숲과 깊은 관련이 있는 나기족이나 견사는 그들을 '숲의 종복'이라 부른단다. 하지만 무서운 모습을 하고 있고, 사람들에게 해를 입히는 존재라 마을 사람들은 괴물이나 요괴라고 부르고 있단다…. 지바라님 같은 총명한 분은 특히 얕보는 듯한 호칭을 쓰고 있는 것 같고, 모두 결국은 같은 것을 말하고 있지만, 부르는 방법 하나에도 사람의 마음이 보인단다, 너도 말하는 데 조심하거라.

어머니 피오의 전투에 대한 기본 교육이 끝나면, 대장간 등을 돌며, 어떤 곳이 있는지 확인해 보자.

[대장간(鍛冶屋)]

들어가면 야자코가 망치질을 하고 있다. 견사의 무기는 오랜 동안 만들지 않아서 다음 기회에 오라고 한다. 이때 아다가 들어오며 좀 더 부드럽게 대해줄 것을 말한다. 다시 야자코에게 부탁하면 몇 가지 무기들을 보여 준다.

대장장이 야자코와의 대화. 자주 대화를 갖는 것이 훗날 유리하다

그의 부인 아다. 다른 부인들과는 대조적으로 호의를 갖고 있다

[도구점(道具屋)]

카르롯테가 몇 년만의 견사를 맞이한다. 요모기 생약(ヨモギ生薬)을 주로 구하고 나머지는 두 세 개쯤 구해 놓으면 비단 벌레 숲은 무사히 통과할 수 있다

도구점. 최대 소지 가능한 아이템은 20개

[족장의 집(族長の家)]

족장의 집 문을 들어서면 상단부에는 오니부부로 인해 잠들어 있는 사람들이 모여있는 곳이 있고 하단은 족장이 거처하는 곳이나 경비병이 막고 있다.

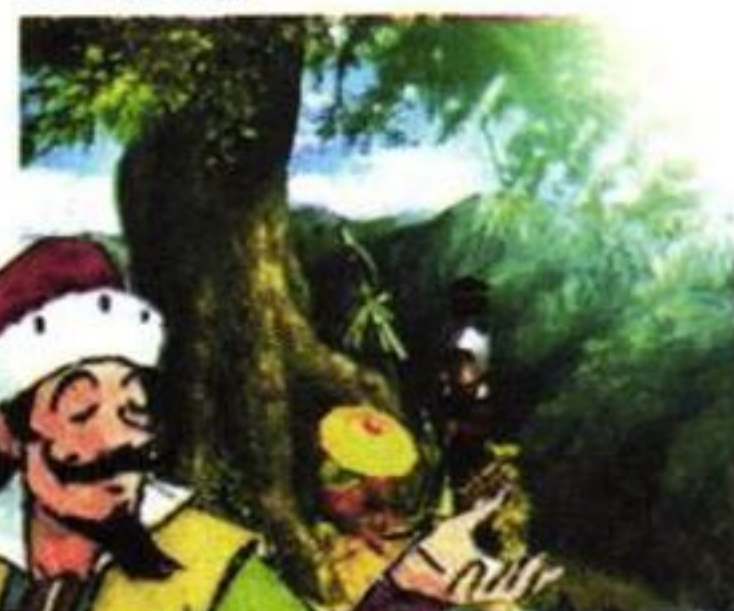
[실 잣는 곳]

마당에는 몇 사람이 모여 소일을 하고 있다. 모두 우려 반 기대 반의 마음으로 레반트를 맞이한다. 문을 열고 들어가 아나アナ)에게 말을 계속 걸면 요모기 생약을 얻을 수 있다.

[파수대]

루이는 레반트의 숲으로의 여행이 불만인 듯. 형 케루 마리오가 들어오며 루이를 달랜다. 루이는 아버지의 원수를 갚고 싶어하나 능력 부족으로 어쩔 수 없는 자신에 불만을 느끼고 있는 상태인 것 같다. 레반트가 다시 루이에게 말을 걸면 비단 벌레문의 열쇠(タマムシの門の鍵)를 건네준다. 그 숲의 깊은 곳에 코리스의 초막이 있다는 것 또한 알려준다.

루이에게서 비단벌레 숲의 열쇠를 받음

[묘지(墓地)]

묘지기 포토. 그에게서 이 이야기의 근저가 되는 전설을 들을 수 있다

알카나의 전설

옛날, 옛적 이 땅에 게헤나 파레라 왕국의 아들 메네크 왕자는, 부하들과 숲으로 사냥을 갔다가 혼자서 길을 잃어버렸다. 그런데 왕자는 한 연못가에 앉아 흐느끼고 있는 한 명의 여인을 발견했다. 왕자는 눈동자가 아름다운 그 여인에게 마음을 빼앗겼고 그 후로도 자주 그 여인을 만나기 위해 숲을 찾았다. 그러나 왕은 여인이 키우는 고치들을 난획해 버렸고, 여기에 반역한 왕자는 지하 감옥에 갇혀버렸다. 왕자의 비보를 들은 여인은 자신의 운명을 저주하고 우반 연못에 그 몸을 던져버렸는데, 엷어져 가는 여인의 의식 속에 에루림이 나타났고, 여인은 짓이겨진 가슴속의 이야기를 쏟아내었고 이에 에루림은 여인의 마음을 받아들였다. 그때부터, 숲에 점점 괴물이 나타나 사람을 습격하기 시작했고 오니부부의 습격에 의해 게헤나 파레는 멸망해 버렸다. 숲을 방황하는 괴물들은 사람의 욕망이 만들어 낸 마음의 짐승인 것….

게헤나 파레의 비극적인 전설

묘지에 가면 우측 상단 구석에서 졸고 있는 포토를 발견할 수 있다. 그에게서 신화를 들을 수 있다

[중앙광장(中央廣場)]

중앙광장에는 음유시인 두 사람이 앉아 있다. 오니부부의 출현으로 당분간 마을에 머무르게 된 듯하다. 여러가지 얘기를 들려 줄 예정이나, 현재로서는 별 영양가가 없는 얘기만을 하고 있다.

에루림의 신목을 형상화 한 조형물

이들이 음유시인이다. 다른 게임에서의 음유시인을 상상하다가는 허를 찔릴 수도…

[마을 출구(村の出口)]

마을 출구를 나오면 루이가 따라오며 안내를 해 준다. 제일 먼저 가야할 곳은 제일 우측에 있는 비단벌레 문을 열고 들어가야 한다. 열쇠는 받았으므로, 그 문 앞에 가서 O버튼을 누르면 안으로 들어가게 된다.

루이가 따라나와 길을 안내해 주고 있다. 케루 마리오 핑계를 대지만 실체는 착할 수도…

결계의 문 앞 풍경

결계의 내부. 귀환시 이곳을 통과하게 된다

여기까지의 주요 획득 아이템

- 사냥꾼의 귀장식 (狩人の耳飾り)
- 견사의 오카리나 (蠻使いの笛)
- 리스의 눈물 (リースの涙)
- 비단벌레의 열쇠 (タマムシの鍵)

[비단벌레의 숲(タマムシの森)]

문을 열고 들어가면 코리스가 기다리고 있다. 그에게 오카리나의 시범을 보인 후 전투에 기본 법칙에 대해 듣게 된다.

푸른 견사 코리스와의 만남. 그에게서 전투의 기본을 배운다

● 전술 1 : 공격과 방어(攻擊と防御)

코리스 : 숲의 종복은 깊은 근심으로 차 있어 대단히 위험하다. 우리들의 목적은 봉인, 하지만 그것을 위해서는 우선 그들을 약하게 해야 한다. 그것을 위한 무기이며, 공격이다. 그럼 내가 준비한 종복과 실제로 싸워서 맥을 짚는 거다. 준비는 되었나?

이후는 그의 지시에 따라 전투를 벌이면 된다. 요는 방어와 아이템을 적절히 사용하여 죽지 않고 봉인하는 것이다.

● 전술 2 : 봉인(封印)

코리스 : 종복의 혼을 오카리나 소리로 진정시켜, 공견에 넣는 것, 그것을 봉인이라고 한다. 적의 HP를 감소시킨 후 봉인 커맨드를 사용하여 봉인시킨다. 적의 체력이 강하면 봉인 실패가 되는 경우가 있다. 레반트의 레벨이 올라가면 그 실패 확률 또한 적어진다.

봉인의 첫 번째 장면

봉인의 두 번째 장면

봉인의 세 번째 장면

재미있는 것은 적의 체력이 1이라고 해도 봉인 실패가 되는 경우가 있으니 주의 할 것. 그리고 가지고

다닐 수 있는 공견의 수에도 제한이 있다. 스테이터스 창을 열면 우측 상단에 공견과 호타루 견의 수가 표시되어 있다. 최대 12개를 지닐 수 있으며, 만약 봉인에 실패하면 그 숫자는 감소한다. 공견이 없어지면, 일단 마을로 돌아가 마브에게 새로이 공급을 받는다.

● **정화에 대해서**(淨化について)

코리스: 종복을 고치에 봉인한 것 만으로는 혼을 가라 앉혔다고는 할 수 없다. 정화가 필요해. 너도 견사라면 결연의 의를 통해 나기 여인을 처로 맞이했을 것이다. 처에게 정화를 해달라고 해라. 그렇게 하면 호타루견은 정화되어 백견이 될 것이다. 백견이 되어 처음으로 종복은 소환할 수 있는 성마로서 우리들의 힘이 되는 것이다.

● **소환에 대해서**(召喚について)

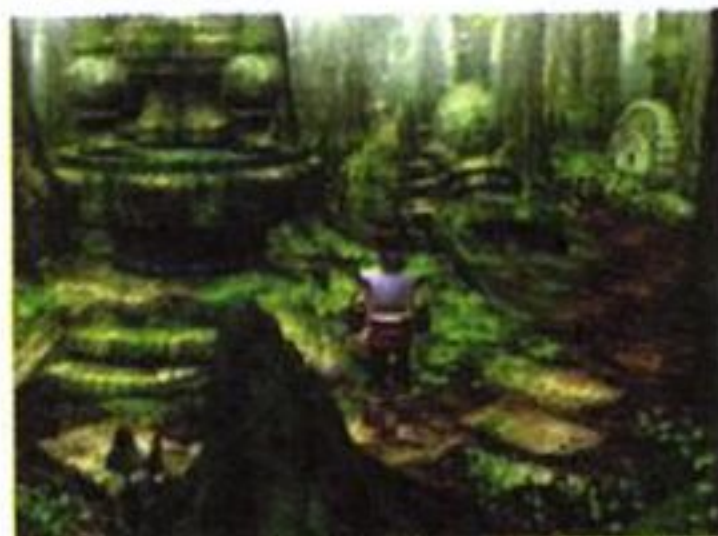
코리스: 성마의 소환, 이것이야말로, 우리들이 견사로 불리우는 이유다. 오카리나의 음에 의해서, 견사의 존재와 바꾸어 성마를 현세에 불러들여, 조종한다. 우리들 지혜 있는 짐승. 깊은 숲의 종복에게는 상대가 되지 않는다. 거기에, 종복에 대항하는 것은 종복으로 하라는 것이다. 하지만, 성마는 3마리밖에 데리고 다닐 수 없다. 각각 속성의 상성, 상극 관계도 있다. 흙은 불에 강하고, 물은 불을 이기고, 불은 바람을 구축하고, 바람은 흙을 덮는다라는 원리다. 적을 알고, 그리고 잘 생각해야 한다.

● **합성에 대해서**(合成について)

코리스: 성마는 싸움을 거듭하면서 강해진다. 하지만 다른 성마와 합성하는 것으로 더욱 강하게 된다. 너의 처가 합성해 줄 것이다. 하지만 합성은 서로의 특징을 계승한다. 속성이나 특수 능력 등 조합에 따라 강하게도 되고, 약하게도 된다.

던전 탐색 시작

비단벌레 숲의 던전은 비교적 간단하게 구성되어 있다. 그리고 분기는 4개가 존재하며, 어느 곳 하나를 놓치면 그만큼 아이템 획득 등에 손해를 보게 되므로 목적지가 눈앞이라도 가보지 않은 곳을 속속들이 살펴보는 것도 좋을 것이다. 또한, 적이 눈에 보이므로 싸우기 싫은 경우 재빨리 지나가면 싸우지 않고 넘어갈 수 도 있다. 길을 계속 가다 보면 첫 번째 분기가 나타난다.

바탈 츄와의 첫 전투. 몇 마리 잡아서 마을로 귀환하는 게 좋다

던전 내부에는 이런 식으로 아이템이 떨어져 있다

던전 내부에서는 적이 보이므로 잘 하면 피할 수도 있다

하지만 이내 막혀 있는 것을 알게 된다. 다시 가면 세이브 포인트가 나타나고 이상한 장치가 있는 것이 눈에 뜨인다. 또 다른 전송장치는 이 던전의 목적지인 코리스의 초막에서 오른쪽으로 가면 있다. 그 장치 앞에서 아이템을 얻어 이 장치를 사용할 수 있게 된다.

분기가 나타나고 오른 쪽으로 들어가게 되면 먼저 막혀 있던 곳으로 가게 된다. 가는 도중에 자물쇠가 채워져 있는 상자가 나타나며, 이 또한 던전의 한 곳에서 발견하게 되는 열쇠로 열 수 있다.

마브가 첫 정화의 일을 시작한다. 중간에 한번 들르는 게 좋을 지도

전송장치는 코리스를 만나서 귀환할 때 빼고는 거의 쓸모가 없다

사냥꾼의 귀장식을 이용하여 귀환하는 레반트

다시 돌아 나와서 오른 쪽으로 진행하면 세 번째 분기가 나오는 데 오른쪽으로 갔을 경우 코리스의 하인격인 '가면의 남자'를 만나게 된다. 이를 물리치고 집안으로 들어서면 창을 하나 얻을 수 있다. 다시 진행하면 4번째 분기가 나타나고 계속 진행하면 코리스의 초막으로, 오른쪽으로 가면 전송장치를 이용할 수 있다. 코리스의 초막에 들어서면 코리스로부터 다음 이야기를 듣는다.

코리스의 하인. 가면의 남자와 대면. 반대쪽 길로 가면 안 만난다

목적지인 코리스의 초막에 드디어 도착. 잠자리 숲의 열쇠를 얻는다

코리스 : 단, 잠을 깨우는 분을 뿌리는, 성령의 민화를 들은 적이 있어. 잠자리 숲에 사는 키키나크라는 새의 화신이 가진 이상한 분에 대한 얘기다, 혹시 그 분이야 말로, 카라바스를 칭하는 것일지도 모르지. 이것은 어디까지나 추측이지만, 조사해 볼 가치는 있다고 생각한다. 이것이 잠자리 숲의 문 열쇠(トンボの門の鍵)다. 가지고 가라. 그럼. 빨리 마을로 돌아가서 가라이 노파에게 말하는 것이 좋을 것이다. 가라이 노파라면 키키나크에 대해서 뭔가 알고 있을지도 몰라. ….

던전을 끝내기전 마을로 귀환했을 경우

코리스로부터 잠자리 숲(とんぼの森)의 열쇠와 카라바스 풀에 대한 약간의 정보를 얻기 전 마을로 한 번 돌아가면 가라이로부터 새로운 얘기를 듣게 된다.

가라이 : 견사는 전사가 아니다. 숲의 종복을 봉인하여 그 혼을 잠재우는 것이다. 견사의 검은 잠재우기 위한 것이다. 살육이 목적이 아냐.

고치에 대해서(繭について)

● 공견에 대해서(空繭について)

가라이 : 아무 이상도 없는 보통 누에 고치, 그것이 공견이다. 공견에 봉인한다…. 그것이 견사사냥 의 기본이다 광폭한 종복은 그 대로 봉인할 수 없지. 우선은 그 힘을 약하게 하고, 마음을 진정시켜야 하지. 그것을 위한 검술이다. 그리고, 종복이 약해지면, 오카리나 소리를 들려주는 것이다. 그 곡이 종복의 마음에 도달했을 때 그 혼은 편안함을 구해 고치로 봉인되는 것이다. 그렇게 해서 봉인한 고치를 호타루견이라고 부른다.

● 호타루견에 대해서(ホタル繭について)

가라이 : 종복을 봉인한 고치. 그것이 이 호타루견이다. 하지만, 그 아름다움에 현혹되어서는 안돼. 그것은 단순히 봉인한 것에 지나지 않아. 그 저주가 사라진 것이 아니다. 그대로는 성마의 소환도 할 수 없고, 실을 자을 수도 없지. 만약 마을 사람이 호타루견을 자으면, 그 저주를 덮어쓰게 되지. 저주를 없애기 위해서는 우리들 나기의 성마술에 의한 정화가 필요하지.

● 백견에 대해서(白繭について)

가라이 : 호타루견을 정화한 고치. 그것이 백견이다. 백견은 소환에 의해 성마수를 사용할 수 있지. 오카리나를 불어, 소환하는 것으로 그대의 존재와 바꾸어 성마수를 불러내는 것이지. 그 힘은 검술을 뛰어넘는 강력한 것이 되는 것이지. 성마는 각각, 수, 지, 풍, 화의 속성을 가지고 있다. 그것을 잘 사용하는 것도, 견사의 조건이라 할 수 있지. 백견을 자아, 아름다운 실을 입수하는 것도 가능하지.

● 흑견에 대해서(黒眉について)

가라이 : 흑견이라고 하는 것은 파괴의 고치. 이것은 이 세상에 존재해서는 안 되는 고치. 흑견과 백견의 차이는 정화의 과정에 있지. 나기족의 여자가 정화하면 그것은, 백견이 된다. 하지만 남자가 정화를 하면 사악한 흑마술을 쓰는 흑견이 되지…. 정화를 한 나기의 남자는 흑견의 마력에 광폭한 짐승이 되지. 흑견은 그것에 관계하는 전부를 파괴하지… 견사를 포함해서. 흑견의 힘은 사람의 마음도 파괴하지. 결코 손을 대어서는 안돼.

● 정화에 대해서(浄化について)

가라이 : 그대가 숲에서 잡은 종복은 그대로는, 단지 고치에 집어넣은 호타루견. 그대에게는 쓸모도 없고, 혼을 해방할 수도 없지. 거기에, 우선 마브에 부탁해서 정화하여, 깨끗하게 하는 거지. 깨끗하게 된 호타루견은 백견이 되어 쓸 수 있게되는 거지. 정화는 견사의 처인 나기의 여자의 의무. 혼의 해방은 그대 혼자만의 일이 아니 두 사람이 하는 것이다.

● 아버지에 대해서(父について)

가라이 : 그것은 내가, 아직 어린 마브를 데리고 나기 촌을 막 나왔을 때, 숲에서 상처입고 쓰러져 있는 남자와 만났다. 남자는 견사였다. 상당히 부상이 심했지만, 상처를 치료하자 남자는 다시 숨을 쉬기 시작했지. 남자는 사례를 하고 오카리나를 꺼내, 사이라스에 있는 아들에게 건내 주기를 바랬지. 그리고 이유도 알리지 않고 숲으로 들어갔지, 그 남자야말로, 그대의 부친. 파페루의 사자, 리케츠였지. 그것이 연이 되어, 우리들은 사이라스에 정착하게 된 거지. 이것도 숲의 신 에루림의 의지일지도 모르지.

여기까지의 주요 획득 아이템

- 잠자리 열쇠(トンボの鍵)
- 비단벌레의 도정(タマムシの道程)
- 사냥꾼의 심득1 (狩人の心得一)
- 사냥꾼의 심득2 (狩人の心得二)
- 사냥꾼의 심득3 (狩人の心得三)

세 번째 이야기

그 존복 위대한 아버지에 반역하고 족쇄를 벗는다.
하지만 몸은 자유라는 이름의 사슬에 묶여 있다.
조인

[가라이의 집]
들어가면 변함없이 마브와 가라이가 앉아 있는데 가라이는 다음의 사실을 말해준다.

가라이: 고대의 위대한 나기족 예언자 가…. 그 전승의 하나 창세기. 이것은 우리들 파레루다에 살고 있는 자들의 기원이 되는 얘기다.

창세기에 대해
(創世記について)

에루림, 그 종복인 성령을, 파레루에 풀어놓다. 가라사대, 나, 그대로 하여금 생명을 관장하는 자가 되게 한다. 그리하여 그들 숲에 생명을 잉태하며 이름을 지으며, 시간을 보낸다. 어느 날 성령의 하나가 스스로 비슷한 짐승을 잉태한 것을 생각해 낸다. 에루림 벌을 내리다.
그 짐승, 언젠가 그대를 현혹할 지혜 있는 짐승, 교류하는 것을 결코 용서하지 않는다. 성령은 계약을 주고받아 자신과 닮은 짐승을 잉태한다

가라이 : 이것이 예언자 기가 말하는 지혜 있는 짐승의 탄생, 즉 인간의 시작이지. 세월은 흘러 짐승들은 가족을 가지고, 그 수를 늘리기 시작했다. 마침내 숲은 운명의 날을 맞이했다. 성령의 하나가 인간의 여자와 사랑에 빠졌다. 마침내 계약이 깨진 것이다. 성령은 그 죄에 의해 신의 힘을 빼앗기고 짐승으로서 다시 태어났다. 그 성령의 후손은 지금도 숲에 살며, 때때로, 사람들 앞에 나타난다고 한다. 파레루의 민화에서의 조인 키키나크(鳥人キキナク)라는 것은 그 성령을 말하는 건지도 몰라.

가라이: 그럼, 그 민화에 나오는 조인 키키나크를 찾아보아라, 잠자리 숲으로 가라‥그리고, 민화에 대해서는 무덤지기 할아버지(墓守のじさま)에게라도 물어보거라.

가라이와의 대화를 끝내고 마브에게 안부를 묻는다.

마브: 알고 있어? 케루마리오들, 집에 돌아오지 않은 것 같아. 하지만 왠지 그 기분은 알 것 같아… 대장장이는 대장장이… 나기의 여자는 견사의 아내… 어른들은 제 멋대로야.
마브: 성마술이란 거, 체력이 상당히 필요한 것 같아. 정화한 후에는 너무 피곤해.

정화를 하는 마브

[대장간]
아쟈코는 자신의 임무에 충실한 듯, 망치질을 계속하고 있다.
아쟈코: 여! 레반트, 우리 집 바보 아들 못 봤냐? 어짜피 또 파수꾼 꼬마랑 같이 못된 짓이나 하겠지…숲에서 놀지만 말고, 일이나 하라고 아버지가 말‥했다고 전해 줘.

조금씩 도구와 방어구 들이 늘어나고 있다. 하지만 대부분이 빠르기를 회생시키고 있다. 조금 더 기다려 보는 것도 좋을 듯하며, 무기의 위력보다는 방어구에 더 신경을 쓰는 게 바람직하다. 중요한 것은 봉인하는 것이니까.

[도구점]
도구점의 아들 쿠피도는 걷도는 아버지와 지나친 관심을 쏟는 어머니에게 불만인 듯한 말을 내뱉는다. 전체적으로 이곳의 젊은이들은 정해진 가업을 잇는다는 것을 달가워하지 않는 듯한 인상이다. 리스트에는 새로운 도구가 늘었다. 회복계 아이템 중심으로 돈 되는대로 사놓는 게 원활한 게임 진행을 위해 중요하다.

[파수대]
케루 마리오는 새의 남자를 죽이면 카라바소의 가루를 손에 넣을 수 없을지도 모른다고 말하며, 그것을 구하면 자신에게도 알려 달라고, 켕기는 듯 말한다. 그리고 이곳을 떠나고 싶어하는 말을 한다. 그의 아버지의 말을 전하니 무언가 들켜버린 듯한 분위기를 풍긴다.

[묘지]
묘지 구석에서 포토는 변함없이 나무에 기댄 채 한가하게 앉아있다. 그는 다음의 전설을 얘기해 준다.

포토: 옛날 옛날에 어떤 마을에, 대단히 힘이 센 나무꾼이 있었는데, 나무꾼은 자신의 힘을 시험해 보고 싶어서 숲에서 가장 큰 거목을 베러 숲으로 들어갔지. 나무꾼은 점점 숲 깊숙한 곳으로 숲에서 가장 큰 나무를 찾아서 걸었다. 마침 그 때 나무꾼이 오는 것을 요정들에게서 들은 거목은 나무꾼의 어리석은 행동에 깊은 한숨을 쉬었다고 한다. 거목의 한숨은 마침내 깊고 깊은 안개가 되어 숲을 감싸게 되었지.
이윽고 안개가 자욱한 숲에서 나무꾼은 길을 잃고 말았지. 그래서, 길을 잃은 덕분에 지친 나무꾼은 잠깐 쉬기로 했지. 그러자 머리 위에서 하얗고, 달콤한 향기의 털 구슬이 내려왔어. 잠자는 포자였어…. 그 달콤한 향기를 맡으면 금방 잠들어 버리는 것이야. 나무꾼은 어떻게 할 수 없을 정도로 졸려서, 큰 하품을 하고 잠들어 버렸다고 한다. 그로부터 나무꾼은 3일이나 잤어. 4일째의 아침, 나무꾼 앞에는 새의 남자가 내려왔어. 새의 남자는 나무꾼에게 말을 걸었지. 너 강해? 나랑 시합할래. 하지만 나무꾼은 잠에 빠져 있었지. 자는 척해도 소용없어. 자는 척하는 녀석은 가루를 뿌려서 깨워야지, 그렇게 말하면서 반짝반짝 빛나는 하얀 가루를 나무꾼에게 뿌렸지. 그러자, 나무꾼은, 커다랗게 재채기를 하며 일어났어. 뭐야 너? 나 엄청 세다구. 나하고 시합하자! 그러자 새의 남자는 노래하기 시작했다. 나에게 이길 리가 없어, 만약 네가 이기면 나와 넌 친구다, 이상한 가루들을 나누어줄게, 야무의 가루들을 나누어줄게. 어떤 병도 날려 버린다구. 나무꾼은 새의 남자에게 덤벼들려고 했다. 하지만, 3일이나 자고 있어서 배가 고파 힘이 나지 않았어. 나무꾼은 새의 날개 짓 한번으로 순식간

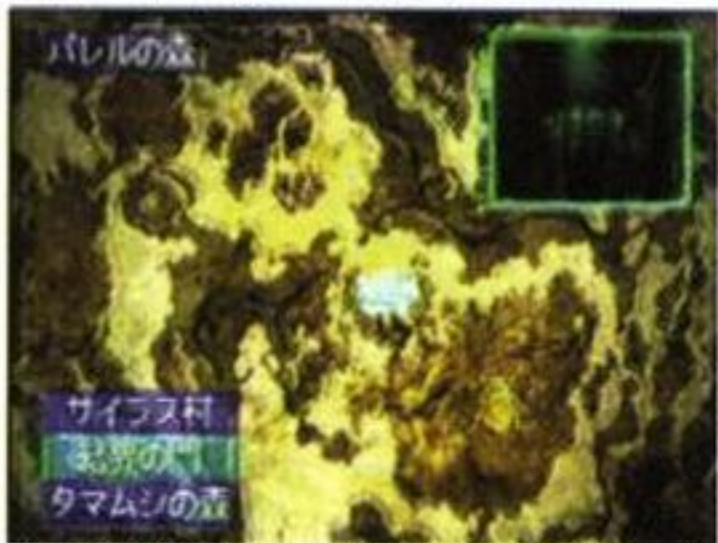
에 마을까지 날아갔지. 나무꾼은 마을 사람들에게 이상한 조인의 얘기를 들려주었지. 하지만 아무도 믿어주지 않았어. 거짓말을 한다고만 생각했지. 그로부터 나무꾼은 이제 더 이상 힙 자랑은 하지 않게 되었지.

이후, 포토에게서 신목의 모습을 하고 있는 에루림의 얘기나 새의 남자가 불을 매우 싫어한다는 사실을 듣는다. 그리고 사명감만으로는 견사 일을 제대로 할 수 없다는 얘기를 해 준다. 오카리나 부는 것을 좋아하면 그것으로 모든 것을 커버할 수 있다고 한다. 초반부터 주인공의 정체성 부여에 상당한 신경을 쓰는 듯하다.

[중앙광장(中央廣場)]

음유시인들은 잠자리 숲에 대한 노래를 들려주며, 지금까지 왔던 길에서 들었던 소문을 몇 가지 얘기해 준다. 레반트의 아버지 리케츠에 대한 것과, 검은 견사에 대한 얘기를 흘린다. 검은 견사에 대해서는 선악은 주관적인 것이라는 애매한 말을 한다.

[잠자리의 숲(トンボの森)]

숲에 들어가 몇 블록을 가다 보면 키케루의 열매를 얻는다. 이후 다음 블록에서 분기가 생긴다. 우선 왼쪽으로 들어가면 잠자리 무늬 옆에서 만능열쇠를 얻을 수 있다, 이곳을 지나면 폐허가 된 건물지역으로 들어간다. 왼쪽을 계속 선택해 가면 내려가는 계단이 보이고, 그

이 세계의 지도라기 보다는 이 지방의 지도. 마을과 같은 형식으로 움직인다

곳에서 만능열쇠를 사용해 보물상자를 열 수 있다. 그곳을 나와 밝게 빛나는 통로를 계속 가다보면 나선으로 된 지하로 내려가는 블록이 나온다. 그 길의 끝에 통로가 연결되어 있다.

계속 가다 보면 만능 열쇠를 얻을 수 있는 블록이 나오고, 그 블록에는 내려가는 길이 양쪽으로 나 있어 돌아 내려갈 수 있게 되어 있다. 우선 오른쪽으로 가면 원형 부조에 중간에 구멍이 나있는 것이 보인다. 그곳을 누르면 불이 켜지고, 무언가 물에 빠지는 소리가 들린다. 다시 돌아 나와 이번에는 왼쪽으로 가면 길이 연결되어 있는 것을 알 수 있다. 그 길은 다시 세 갈래로 나뉘어져 있다. 오른쪽으로 가면 방이 하나 나오고, 그 안에 있는 석판을 누르면 중간에 통로가 생긴다. 그 안으로 들어가면 세이브 포인트가 있고 오른쪽의 물건이 쌓여있는 곳을 검색하면 필살 오의를 발견하나, 이내 키키나크와 만나게 된다.

잘못된 만남. 실수로 여기로 왔다면 키키나크와 쓸데없는 대화를 할 수 있다

키키나크: 힘센 사람은 없나. 힘센…응? 이봐, 저기! 뭐 하는 거지? 내 보물이야, 그거! 정말 배짱 좋군. 하지만 그거 네가 가져도 의미가 없어. 안타깝게 되었군. 이봐 빨리 돌려줘, 정말… 그럼. 이만!

별 의미 없는 이벤트가 있은 후, 날아간다. 다시, 폐허가 된 건물까지 돌아 나와, 지하로 내려가는 계단에서 갈라지는 통로를 오른쪽으로 따라 계속 진행하다 보면 밀렵꾼과 만나 전투를 하게 된다. 그를 쓰러뜨리면 야고의 열쇠와 고철 더미에서 「성마의 취급법 2」를 얻을 수 있다.

밀렵꾼과의 만남. 각 던전마다 하나씩은 있으며, 얘를 쓰러뜨려야 진행이 된다

의외로 강적이다

다시 돌아 나와 그 분기의 왼쪽으로 들어가면, 석상이 있고, 그 석상 앞에서 성마의 취급법 2를 입수할 수 있다. 다시 폐허로 들어와 복도를 뒤져보면 자물쇠가 채워진 상자를 발견할 수 있다. 폐허를 빠져나와 던전의 제일 처음 분기까지 돌아 나와 오른쪽으로 들어가면 바로 '사냥꾼의 심득 4'를 얻을 수 있다 계속해서 가다 보면 다시 분기가 나오고 오른쪽을 선택해 들어가면 커다란 문이 나온다.

그 앞에는 피라미드 형태의 열쇠를 꽂는 곳이 있다. 왼쪽의 계단을 올라가면 주황색 꽃밭 같은 것이 나온다. 밀렵군에서서 입수한 야고의 열쇠를 피라미드 앞에서 사용하면 문이 열리고, 계속 길을 가다보면 키키나크와 만난다. 키키나크는 승부를 원하고, 그 승부에서 이기면 친구가 되어 질문에 답을 해 준다.

이 문을 지나면 키키나크를 만날 수 있다. 빨리 밀렵꾼을 찾자

수다쟁이 키키나크와의 만남. 레반트에게 야무를 소개해 준다

● 카라바스 풀에 대해서
(カラバス草について)

키키나크 : 카라바스? 아, 이 가루 말이야? 이건, 거미의 숲(クモの森)의 친구인, 야무(ヤム)에게서 받은 거야, 잠자리 숲을 아무리 뒤져봐도 있는 건 잠자는 포자 뿐이야. 갖고 싶으면 야무와 상담해 보는게 어때? 야무 일족은 말야 진귀한 것에는 물불을 안 가리거든 그러니까 뭔가 진귀한 걸 주면, 그러면… 하지만, 녀석들 욕심쟁이라 잘 주지 않아. 아 그래그래. 이걸 줄게…라는 것 보다. 이거 없으면 들어갈 수 없어.

이어 카라바스의 가루와 거미의 열쇠를 얻게 된다.

● 또 한 명의 힘센 자에 대해
(もうひとりの力持ちについて)

키키나크 : 응? 녀석 유명인 아냐? 이런? 이상한데… 동료 꼬마가 엄청 자랑하던데. 몰라? 케루마리오라고 하는데, 녀석 강해!! 나의 제일 친한 친구! 엣? 너도 친구? 너야! 견사 친구라는 게. 정말 세상은 좁군, 케루마리오에게서 네 얘기는 들었어…. 나에게는 없지만 녀석에겐 있는 것. 그것은 힘으로는 어떻게 되지 않아…라고 인간의 힘이라는 건 복잡해? 난 잘 모르겠지만….

여기까지의 주요 획득 아이템

- 키케루의 열매 (キケルの實)
- 사냥꾼의 심득4 (狩人の心得四)
- 성마의 취급법1 (聖魔の扱いかた一)
- 성마의 취급법2 (聖魔の扱いかた二)
- 야고의 열쇠 (やごの鍵)
- 카라바스의 가루 (カラバスの粉)
- 거미의 열쇠 (クモの鍵)
- 키키나크의 우정 (キキナクの友情

이어 키키나크의 우정(오카리나)을 얻는다.

네 번째 이야기

용서받지 못하는 자.
강한 욕망.
때로는 아이와 같이.
숲의 현자

장면은 가라이의 집에서 시작하며, 가라이는 레반트에게 잠자리 숲의 경과를 묻는다. 그러면 레반트는 카라바스의 가루를 보여준다(カラバスの粉を見せる).

가라이 : 이것이 카라바스의 가루. 그럼 빨리 족장님에게 보고하자. 이걸로, 카라바스가 있다는 것은 확인되었지만. 겨우 이걸로는 많은 마을 사람들은 구할 수 없어. 그 조인의 말을 믿고 거미의 숲에 갈 수밖에 없어.

● 숲의 인간의 이야기
(森人の話)

가라이 : 성령에도 여러가지가 있지, 그 중에는 성질이 더러운 것도 있어. 키키나크의 얘기가 정말이라면, 그것은 나기의 전승에 나오는 성령 마몬의 얘기일 것이다. 마몬은 신의 사자이면서도 물욕에 빠진 성령이야. 그래서 에루림의 분노를 사 추악한 모습으로 변해, 일생을 신목의 파수꾼으로서 살 것을 명 받았지. 호색에 빠진 성령 아모스가 키키나크라고 한다면, 물욕에 빠진 성령 마몬이야말로 숲의 인간 야무일지도 모르지. 사이라스의 민화에도 뭔가 정보가 있을지도 몰라. 민화라면, 무덤지기인 포토 할아버지에게 물어보는 게 어떨지. 그럼

거미의 숲에 가서 숲의 인간 야무를 찾아라.

가라이와 말을 한 후 마브에게 정화를 부탁한다. 그리고 나가려는 레반트에게 마브는 얘기를 할 것을 원한다.

마브와의 상담. 심적 갈등이 심한 것 같다

가라이의 집을 나오면 마브가 뒤따라 나와서 얘기를 한다.

마브 : 아버님은 어떤 사람이었지…. 아니 별로, 그냥 신경이 좀 쓰여서.
마브 : 있잖아, 같이 좀 가 줘, 할 얘기가 있어… 여기서는 얘기하기가 곤란해, 가끔은 밖에서 만나자. 괜찮지?. 그럼 먼저 밖으로 나가, 곧 갈테니까….

장면이 바뀌어 파수대 위로 이어진다. 전과는 달리 파수대를 아래에서 올려다 보는 형식을 취하고 있다.

마브 : 미안해, 불러내서, 아무래도 가라이 할머니 앞에서는 말할 수 없어서…. 전에는 뭐라도 말할 수 있었는데. 좀, 이상해.

● 어머니에 대해서(母について)

마브 : 최근, 당신이 나가있을 때, 어머님, 자주 와. 날 생각해서, 아주 상냥하게 대해 주시지…. 하지만… 곤란해. 가라이 할머니는 그 사람의 기분을 알지도 몰라… 하지만. 나는 잘 모르겠어… 좋아하는 사람을 위해서 이런 싫은 생각을 하면서까지 힘든 일을 했잖아? 그걸 보고 참을 수 없어… 아버님 너무해. 하지만 왜? 왜 그래도 좋은 거지? 여자라면 모두 그럴까. 가라이 할머니 앞에서는 말할 수 없지만, 뭔가 이상해. 기분 나빴다면 미안, 하지만, 나는 그 사람 같이는 살 수 없어…. 지금에 와서, 아무것도 무섭지는 않아. 그러니까 난 신경쓰지 말고 견사일 잘 해줘… 아버님같이 없어지면 싫어.

● 아버지에 대해서(父について)

마브 : 아버님… 훌륭한 사람이었지? 당신 어머님에게서 이별하던 날 얘기를

들었어. 최후까지 지켜주었다고, 상냥한 사람이었다는…. 그런 사람이 어째서 최후에는 없어지는 거지? 그게 상냥함이야? 확실히, 저주의 각인은 여자에 있어서 괴로운 거야. 하지만 괴로우니까 난 곁에 있고 싶어…. 당신 어머님에게는 그것이 배려라고 했어도 나는, 모르겠어. 부탁해… 사이라스의 견사로서 최후까지 곁에 있어 줘.

● 마브에 대해서 (マーブについて)

마브 : 나?… 너 좋아해… 하지만.. 여러 가지 일로 그렇게 간단하게는 받아들일 수 없어. 규칙은 어쩔 수 없어. 이 세상에 태어난 이상. 이렇게 할 수밖에 없어…. 사람들이 뭐라고 해도 나는 나, 절대로 도망가거나 하진 않아. 하지만 규칙으로 당신의 아내가 되었다는 것에는 저항감이 있어…. 마을, 고치, 종복에 대해서…. 우리들 그런 거 밖에 얘기 안 하잖아. 지금 고민하고 있을 수는 없어…. 하지만… 좋은지…. 잘 말할 수 없지만… 뭔가… 이상해… 그렇게 사이가 좋았는데, 어떻게 된 거지….

마브: 미안… 나 자신도 어떤 게 좋은 건지 잘 모르겠어… 하지만 마음껏 말해서 좀 편해졌어… 고마워. 아, 그래. 답례로… 이거, 분명히 쓸모가 있을거야

[자신의 집]

집으로 돌아오면 어머니 피오가 마브와 아버지에 대해 얘기를 해준다.

● 마브에 대해서 (マーブについて)

피오 : 좀 신경이 쓰여서…. 최근, 네가 없을 때 마브와 얘기를 하고 있지, 나기나 생활에 대해서, 거기에 아버지나 엄마의 알…. 아마 그 아이는 혼란스러워 할지도 몰라. 사람과 사람과의 애정에는 여러가지 형태가 있는 것을…

피오 : 전하고 싶었어. 아버지와 내가 규칙을 깨면서도 지키고 싶었던 것… 너는 알고 있니? 언젠가 때가 되면 너희들 두 사람도 알 때가 오겠지.

피오 : 두 사람의 마음이 하나가 되어, 그리고 처음 정화한 거야. 규칙이나 사명감 때문에 너희들이 희생되기를 바라지 않아.

● 아버지에 대해 (父について)

피오 : 너에게는 아직 얘기하지 않았지. 최후의 날의 얘기. 그날 밤 아버진 이렇게 말했지. 견사로서의 규칙을 지키고, 이 세상을 치료할 수 있었더라도, 가장 사랑하는 사람을 치료하는 것 조차 할 수 없는 정화 따위 진정한 정화일리가 없어. 에루림이 제대로 된 신이라면 그 답은 반드시 숲에 있어. 진정한 정화의 비밀을 풀고 반드시 돌아온다…라고. 나는 나기의 여자라서 이 몸이 어떻게 되는 그것이 운명이라고 생각하고 있었지. 하지만 아버지의 말을 듣고 지금까지 접해보지 못했던 편안함을 느꼈어. 그 말 때문에 나는 규칙이나 운명으로부터 해방된 것 같은 느낌이야. 규칙이나 누군가를 위해서가 아닌 두 사람이 갈망하는 진정한 정화… 비록 돌아올 수 없다고 해도 그 사람이 원하지 않는 정화는 나는 할 수 없어. 나를 필요로 하는 사람을 위해 여기서 기다리기로 정했어. 누군가를 위해서가 아니고 두 사람을 위해서 싸워. 이것인 진정한 정화라고 생각해. 그 아이의 운명을 해방시킬 수 있는 것은 너 뿐이야.

[대장간]

야자코는 여전히 열심히 일을 하고 있다.

야자코 : 헷, 내가 아무 것도 모른다고 생각하나? 애들이 하는 일 따윈 어른들은 모두 알고 있지. 미안하군, 그런 바보를 감싸주다니. 그 녀석… 좋은 친구를 가지고 있는 것 같군. 이건 내 감사 표시다. 사양하지 말고 받아 줘.

레반트는 도현(導弦)을 얻게 된다. 이어 아다가 나와서 마브와 피오에 관해 얘기를 한다. 별로 좋지 않은 소문이 도는 것 같으나, 실상은 그리 심각하지 않은 지도….

[도구점]

도구점에 들어서면 이례적으로 카르롯데가 일상적인 얘기를 한다.

● 마브에 대해서 (マーブについて)

카르롯테 : 어머? 오늘은 아직 오지 않은 것 같지만, 하지만, 예뻐진 것 같아. 화장 바꿨나? 그렇지 않으면 역시 사랑받아서 그런가. 정말 부러워. 우리 애와도 잘 지내고 있는 것 같고. 왜 한 곳에 오래 있지 못하니까 우리 집 애, 친구도 없는 것 같고, 앞으로도 잘 지내 줘. 지금은…나간 것 같은데. 묘지기 할아버지나 중앙광장의 음유시인 중 어딘 가 있겠지.

카르롯테 : 물건을 사고 나면 마브에게서 나기 염색의 천에 대해서 물어봐 줘. 정말 나기 마을에 가서 하면 좋겠지만 나기의 장소는 대단한 사람들만의 비밀이니까….

[실 잣는 곳]

마브의 몸에 이상한 무늬가 새겨져 있는 것을 가지고 마을의 아낙들이 얘기를 하고 있다. 마브에게도 예의 그 징후가 나타난 듯, 마지막에는 미쳐버린다고 까지 한다. 그것이 정말인지, 단지 아낙들의 수다에 불과한 지는 기다려 봐야 알 일이다.

[파수대]

케루마리오는 키키나크와의 관계를 아버지에게는 비밀로 해달라고 하며, 마브의 걱정을 한다. 루이도 마을이 제일의 가십거리로 떠올랐다며 기분 나빠한다. 한편 케루마리오는 키키나크의 얘기를 거의 믿지 않는 듯 하다. 단지 재미있는 요괴 정도로 생각하고 있다.

[묘지]

묘지에 가면 쿠피도가 소일하고 있고, 그에게서 마브를 조금 이해할 수 있는 말을 들을 수 있다.

쿠피도 : 옛날 얘기라도 들으러 왔나? 하지만, 지금의 얘기가 더 신경 쓰이지 않아? 마브에게 얘기를 좀 들었어. 너의 어머니와 잘 되지 않는다고. 좀 알 것 같은 기분이 들어…. 사람의 애정이라는 것, 때때로 괴로운 거니까.

쿠피도는 마브의 고민을 이해할 수 있다는데 부모의 과도한 애정도 문제는 문제

쿠피도 : 넌 마브에 대해서 어떻게 생각하지? 불쌍해? 훗, 설마. 의지할 수 있는 것은 자신뿐…. 지금에 와서 어리광을 부릴 수도 없는 노릇이고. 서투른 사랑은 단지 귀찮을 뿐이지…. 나쁜 뜻이 없기 때문에 더욱 힘들지. 지겨워. 인간관계라는 것.

쿠피도 : 소문이라는 건 어디나 같아. 순식간에 커져버리지. 포토 할아버지의 얘기는 좀 이상하지. 그래서 재밌기는 하지만. 단지 재밌기는 해도, 다른 사람 씹는 것 좋아하지 않아….

쿠피도 : 마브는 괜찮아, 태어날 때부터 계속 싸워 왔잖아. 너 하기…나름인가? 헤헷. 좀 부러운 얘기지. 이럴 때 말할 수 있는 상대가 있다는 것은 의지가 되지. 나는 장사꾼의 아들이잖아. 그래서 계속 이사만 해서 친구가 없어. 뭐 성격도 이렇고. 그 이전의 문제일지도. 그렇다고 해도 이건 나름대로 편해.

쿠피도와의 얘기를 끝내고 포토 할아버지에게 가면 새로운 신화를 들을 수 있다. 포토는 변함없이 나무에 기대 소일하고 있다.

포토 : 옛날, 이 거목의 숲은 숲의 신 에루림을 받드는 성령의 낙원이었지 숲의 인간이라는 것은 지혜를 관장하는 성령의 화신 마모를 말하는 것이지. 성령이 인간을 창조했을 때 지혜를 준 것도 마모다. 하지만 우리들 인간은 마모에게서 받은 지혜를 파괴에 사용했지. 그 결과 에루림의 분노를 사서 멸망한 것이 게헤나파레이지. 마모는 지혜를 준것을 상당히 고민했다고 해. 어리석은 인간이 이 이상 파괴를 하지 못하도록 인간의 나쁜 지혜로부터 숲을 지키기 위해 지금도 거미의 숲에 살며 우리들을 감시하고 있지.

포토 : 우리들의 행위가 파괴가 아니라면, 반드시 마모는 너에게 좋은 지혜를 주겠지. 견사인 너라면 분명히 괜찮을 거야.

포토는 얘기를 끝낸 후 숲이 울고 있다고 말한다. 무언가 불길한 일이 생길 것 같다.

[중앙광장]

아즈는 나기족이 한마을에 두 사람 이상이 되면 그 마을에는 재앙이 온다고 한다. 또한 아즈는 견습(見習い), 몸에 익힌(身につけて), 솜씨가 좋은(巧みな), 견줄 자 없는(並びなき), 구극(極める)으로 이어져 마침내 천하무쌍(天下無雙)이 되는 '견사의 계급'을 노래로 들려준다. 한편, 야즈는 저주의 각인에 대해서 설명해 준다. 호타루 견을 정화한 후유증으로 그 괴물의 저주가 정화한 자에 축적하는 것을…. 언젠가는 그 자신도 괴물이 되는데, 그 실 예도 많다고 한다.

[거미의 숲(クモの森)]

첫 분기에서 오른쪽으로 들어가면 세이브 포인트가 있고, 전송장치가 보인다. 처음에는 역시 사용할 수 없다. 다시 계속해서 진행하면 열리지 않는 보석 상자를 볼 수 있다. 돌아와서 전송 장치와 상자 사이에 있는 길로 들어가면 야미를 만난다. 야미는 배가 고프다며 키케루의 열매(キケルの實)를 달라고 하며, 이를 주면 다음의 정보를 알려준다.

야무의 동생 야미. 얘들한테 잘 해줄 필요 없다

● 카라바스초에 대해서
(カラバス草について)

카, 라, 바… 안? 몰라!! 뭐야 그거? 맛있어?

● 숲의 인간 야무에 대해서
(森人ヤムについて)

야무? 야무! 오빠! 나, 야미! 맛있는 거 줘, 줘!

…라고는 하지만 거의 영양가 없는 정보뿐이다. 뒤를 기약해 본다. 거기서는 사냥꾼의 심득 5(狩人の心得その五)를 얻을 수 있다.

제일 처음 나타나는 분기에서 왼쪽으로 먼저 진행한다. 이때 만나는 라데메일은 석화 공격을 한다. FF식의 바로 돌이 되는 것은 아니고 색이 회색으로 변해 공격력이 현저하게 떨어지는 것이 특징이다. 종내에 죽는 것은 같다. 이 길의 첫째 분기에서 다시 오른쪽으로 계속해서 가면 카카야무를 만나게 되고 그는 성령의 석판(聖靈の石板)을 원한다. 나중에 이를 주면 정보를 얻을 수 있을 것 같지만, 결국은 야미 때와 같은 비참함을 맛보게 된다.

얻는 것은 카카야무가 토토야무의 어머니라는 것뿐이다. 다시 이전의 분기까지 돌아 나와 계속해서 가면 다시 분기가 나온다. 오른쪽으로 가면 세이브 포인트가 나오고 그 분기에서 계속 왼쪽으로 가면 밀렵꾼을 만나게 된다. 싸움으로 이어지는 것은 당근이다. 이를 쓰러뜨리면 만능 열쇠를 얻을 수 있다. 다시 길을 선택해 들어가면 바로 이카리소의 분말을 얻는다. 계속해서 왼쪽 길을 따라 가다 보면 성령의 석판(聖靈の

야무의 어머니. 아줌마들에게도 잘 해줄 필요 없다

石板)을 얻을 수 있다.

그 곳에서 나와 계속 밑으로 내려가면 전송장치와 전송장치를 쓸 수 있게 하는 거미의 도정(クモの導程)을 얻는다. 다시 돌아 나와 오른쪽 길을 택한 후 직진하면 밀렵꾼을 만났던 곳으로 가고 괴물의 입을 통과해 내려가서 화면의 오른쪽으로 돌면 뾰족한 뼈(とがった骨)를 발견하고, 계속 돈 후 왼쪽으로 빠지면 드디어 숲의 인간을 만날 수 있다.

본제 토토야무와의 만남. 그는 욕심쟁이였다

그에게 리스의 눈물(リースの涙)을 건네면 다음의 이야기를 해 준다.

● 카라바스에 대해서
(カラバスについて)

토토야무: 카라바스? 그건… 있지만.. 누가 아프기라도 한 거야…? 설마 네 마을에 오니부부라도 나온 거야? 불쌍하게도. 이런, 멸망의 벌레라니, 응 반지의 답례로 나누어줄게. 하지만 부족할걸. 이거 잔뜩 있는 장소 알고 있어. 응? 그냥은 안돼. 보물을 더 가지고 와. 그러면 그 장소 알려 줄게. 마을로 돌아가서 족장과 상담해 봐?

카라바스초(からばす草)를 얻었다

● 성령 마몬에 대해서
(聖靈マモンについて)

토토야무: 마몬…? 아아. 그거 옛날 내 이름이지. 마모라고도 불리지? 아, 그래 난 신목의 파수꾼이야. 너희들 인간이 나쁜 짓을 하지 못하게 지키고 있는 거야. 에루림의 명령으로 말야. 정말, 언제까지 이런 생활을 계속해 나가야 하지. 그럭저럭 백년이나 되었는데. 이렇게 있으면, 나무밖에 보이는 게 없고… 보물이 갖고 싶어…. 정말이지, 에루림 녀석….

● 조인 키키나크에 대해서
(鳥人キキナクについて)

토토야무: 그 얘길 들으니 짜증이나! 너, 설마 알고 있어? 그래… 키키나크에게 들었나? 카라바스에 대한 것…. 그렇지? 그렇게나 말했는데…. 정말이지. 야무 녀석. 할 수 없는 녀석이군. 숲이 이 꼴이 된 것도 그 대단한 녀석 때문이지! 덕분에 우리들까지… .

여기까지의 주요 획득 아이템

- 성령의 석판(聖靈の石板)
- 거미의 도정(クモの導程)
- 사냥꾼의 심득5(狩人の心得その五)
- 뾰족한 뼈(とがった骨)
- 카라바스초 (からばす草)

다섯 번째 이야기

나에 이어 나,
형틀을 풀고 포승을 끊어
던져버리자
게헤나의 업(業)

가라이의 집에서 이야기는 다시 시작된다. 가라이는 거미의 숲에서의 결과를 물어온다.

가라이: 오오, 숲의 인간은 만난 것 같군. 그래? 카라바스는 있었나?… 과연 보물과 교환하면 가르쳐 준다는 것인가…? 그렇다고 해도…그러한 조건을 그 지바라가 승낙할 리는 없는데 족장님에게는 내가 얘기를 하겠다. 시간 여유가 없어… 결단을 서둘러야 해. 빨리 심판의 방으로 가자.

이어 '봉인'이라는 자막이 뜨고, 둘은 심판의 방에 가 있다.

[심판의 방]

방에는 족장과 지바라가 기다리고 있고, 레반트는 족장 앞에서 결과 보고를 한다.

지바라: 카라바스가 있는 장소를 알았다고…? 그 얘기 정말이겠지? 보물을 주면 정말 가르쳐 준다고 하는 것이? 가라이 말 대로 그 원령이 숲의 파수꾼이라면 나에게 생각이 있다.
지바라: 족장님, 그 원령이 지키는 것은 아마 숲의 신의 화신… 신목이라 불리는 거목. 분명히 카라바스는 생명의 원천이 되는 신목 아래에 있을 것. 이러한 소동. 카라바스를 입수하는 것은 일시적 해결밖에 되지 않습니다. 신목의 장소를 알아내어 숲의 신을 봉인하는 것이 현명할 것이라고 생각합니다.
그롯타: 사람의 생명과 바꿀 수 없는 보물로 일이 해결된다면 좋은 일이지… 하지만, 지바라여…. 신목의 봉인이라니…그러한 모독… 용서받을 수 있을까? 그것이야말로 게헤나 파레의 비극의 반복일 것이네….
지바라: 멸망의 길이라면 그 벌레 습격 이전부터 이미 시작되어 있습니다. 이대로 카라바스로 해결을 한다고 해도 언젠가 파레루 땅이 숲에 삼키어지는 것은 시간 문제…. 그렇다면 우리들 손으로 그 피투성이인 법칙에 결말을 지으

신의 봉인까지 거론하는 지혜의 맹신자 지바라

면 어떨지? 모든 것은 우리들 사이라스 아니, 파레루의 백성의 미래를 위해서입니다. 족장님 지금이야말로, 결단을!
그롯타: 파레루 백성의 미래… 운명을 바꿀 수 있다고 하는 것인가?
지바라: 일찌기 숲을 네 개로 나누어 봉인한 것도 우리들의 선조 게헤나 파레의 기도사의 기술. 그 기술을 가진다면 신의 봉인도 가능할 것. 신의 힘은 즉, 자연의 힘 그것에 대하는 것은 사람의 지혜. 이것은 신에의 모독이 아니고, 강한 자만이 살아남는 생명의 영위라고 알고 있습니다. 우리들은 이 날을 위해 사이라스에 봉사해 왔습니다. 그것을 위해서는 우선 신목의 장소를 발견, 봉인의 팻말을 사용할 필요가 있습니다.
그롯타: 과연… 레반트여. 들은 대로다. 우리들과 숲이 공생하기 위해서는 괴물의 위협은 봉해야만 한다. 신에의 모독… 이것도 지혜 있는 짐승의 본성… 누군가가 결단해야만 해. 파레루의 사자의 아들이여. 우리들의 운명은 이미 그대에게 맡겨져 있다.

여기서 그롯타의 가보(グロッタの家寶)와 봉인의 팻말(封印の札)을 입수할 수 있다. 다시 가라이의 집. 심판의 방에서 돌아오면 가라이는 신목과 지바라에 대해서 얘기해 준다.
가라이: 소문으로는 들었지만 마몬의 욕심은 변함이 없는 것 같군. 그 상태라면 언제까지라도 성령의 모습으로는 돌아갈 수 없자…

저주의 각인으로 복면까지 한 마브. 조금은 아깝다는 생각을 레반트는 할 지도…

● 신목에 대해서
(御神木について)
가라이 : 정말 어리석은… 봉인은 될 수 없어. 너도 봤지. 숲에 있는 유적을… 게헤나 파레의 망령. 무엇을 꾸미고 있지? 하지만 족장님의 명령이라면 할 수 없자….

● 기도사 지바라에 대해
(祈禱師ジバラについて)
가라이: 그 자야 말로, 고대의 대국 게헤나 파레의 연금술사의 후손이지… 사이라스 족장의 집에 그림자로서 봉사하고, 그 실권을 잡은 가계…. 이 파렐루의 땅에 있는 마을의 모든 장들의 뒤에는 반드시, 녀석들이 있지. 인간의 지혜를 과신하는 그 모습은, 실로 지혜 있는 짐승…. 하지만 그 지혜의 은혜를 없애면 살 수 없는 것 또한 사실… 인간은, 약하면서도 광폭한 짐승이지.

[대장간]
케루마리오가 나와서, 마을의 분위기가 뒤숭숭하다고 알려 준다. 산 제물 이야기까지 거론되고 있어서 마브와 피오는 외출하지 않는 게 좋다고 충고한다. 그리고 레반트의 외출할 때는 자신들이 지켜주고 있다는 얘기도 한다.

[실 잣는 곳]
오니바바(일본어로 오니는 도깨비, 바바는 여편네라는 뜻, 오니부부에서 파생되어 나온 파생어, 아줌마 3인조를 지칭한다)의 이번 화제는 가라이. 음유시인에게서 소문이 흘러나온 듯. 그녀가 이 마을에 온 이유는 마을 사람들의 혼이 목적이었다는 애기다. 결계를 친 것도 마을 사람들을 속이기 위한 연극에 지나지 않았다고 강변한다. 그리고 지바라는 카라바스초를 생각한 이유로 마을 사람들에게 신뢰를 얻고 있는 듯하다.

[묘지]
역시 포토는 변함없는 자세로 레반트를 반겨 준다.

포토: 신목… 숲의 신, 에루림의 일시적 모습. 이 땅의 모든 것은 그곳에서 시작되었다고 한다. 그 거목의 모습을 본 자는 아무도 없지…. 유일하게 나기의 예언자 기만을 제외하고는… 예언자 기는 그 거목의 모습을 꿈에서 보았다고 한다…. 그 모습은 마치 거대한 나무가 거꾸로 서있는 듯한 형태이지. 거꾸로 선 나무라고도 불려지지. 나기의 전설에서는 그 신목 밑에 빛과 그림자의 용이 나타날 때, 나기의 저주받은 운명은 해방된다고 하는 말이 전해지고 있지.

[중앙광장]
야즈는 신목에 대해서 설명해 준다. 신이 머무는 큰 나무로 파레루 땅의 생명의 원천이지만 신을 찾는 것은 죽을 때 정도라고 한다. 또한 봉인의 방법에는 여러가지가 있는데, 그 중 유명한 것이 게헤나의 업이며, 기금 거목 숲의 결계도 그것이라고 한다. 그리고 지바라는 게헤나 파레의 후손일 것이라 추측한다. 야즈는 우선 봉인의 어리석음에 대해서 말하고 결국은 게헤나 파레의 뒤를 따라 갈 것이라 말한다. 가라이에 대해서는 나기 마을의 산파였다고 말해 준다. 산파의 전생은 성령 아즈라(聖靈アズラ), 옛 혼에서 해로운 혼을 벗겨내는 신의 종복… 즉, 사신이라고 한다.

[다시 거미의 숲]
다시 토토야무를 만나면 처음에 '리스의 눈물' 때문에 불만을 토로하나 레반트 손에서만 빛나는 것을 알고, 순순이 그롯타의 가보를 받고 카라바스가 있는 장소까지 가는 길을 열어준다. 우선 토토야를 만난

그 장소에서 합성의 기본 1(合成に基本一)을 입수한다. 새로 열린 길은 그 곳을 나온 후 계속 위로 직진하여 밝게 빛나는 통로를 지나 세이브 포인트만 있던 장소로 가면 길이 열린다. 첫 분기에서 바로 오른쪽으로 가면 일급 샤브 화주를 얻을 수 있다.

신목으로 가기 위해 토토야무가 열어 준 새길

세이브를 위해서 이 장소를 잘 알아두자

다시 돌아 나와서 두 번째 분기가 나타났을 때 오른쪽으로 가면 돌로 된 다리를 건너서 세이브 포인트와 자물쇠가 채워진 상자를 발견한다. 다시 분기점으로 나와 왼쪽으로 가면 원통형 벽을 따라 둥그렇게 길이 난 곳이 나오고 그곳을 통과해서 계속해서 가면 신목에 닿는다. 신목에 도달하면 토토야무가 등장한다.

신목을 봉인. 그 결과는…

토토야무 : 너, 너 뭐 하는 거야. 에, 에루림이 울고 있어. 너, 봉인의 팻말을 사용했지…! 게헤나의 앞잡이 일 줄은. 지혜 있는 짐승… 게헤나의 종복….

토토야무 : 그 입은 저주의 실, 쓴맛으로 가득 차고, 그 발은 피를 찾아 달리고, 그 길에는, 파괴와 비참함이 있다.

키키나크는 인간의 배신에 놀라고…

그 말과 함께 토토야무는 도망치듯 사라진다.

여기까지의 주요 획득 아이템

합성의 기본1(合成に基本一)

여섯 번째 이야기

육체는 구한다.
입은 저주와 쓴맛으로 가득하고
다리는 피를 찾아 달리고
그 길에는
파괴와 비참함이 있다.
산제물

[가라이의 집]

돌아온 레반트에게 기다리고 있던 마브는 놀라운 사실을 얘기해 주는데….

마브 : 아, 레반트. 지바라 님의 사자들이 와서 가라이 할머니를…, 왜지? 왜 가라이 할머니가… 산제물이라니? 심판의 방에서 무엇을 약속했어? 설마… 부탁해, 레반트. 가라이 할머니를 도와줘!

마브는 심판의 방으로 가서 가라이 할머니를 도와달라고 한다.

[대장간]

불길한 마음에 자세를 정비하려 대장간으로 가 물건을 거래하고 나면 케루마리오가 뛰어 들어온다.

케루마리오 : 아버지!, 크, 큰일이야! 가라이 할머니가… 앗, 레반트! 너, 너 뭐 하는 거야. 가, 가라이 할머니가, 가, 가, 빨리 가.

야자코 : 산제물 의식.

케루마리오 : 그, 그거야 아버지! 멍하게 있지 말고 빨리 가! 늦기 전에! 마브도 걱정이지만 거긴 내가 어떻게 할 게. 넌 심판의 방으로 가.

[족장의 집]

가라이 할머니를 구하기 위해 심판의 방으로

족장의 집으로 이동하면 자막이 나온다.

[자막]
혼을 잣는 자

심판의 방의 바닥에는 가라이가 사지가 묶인 채, 지바라에게 심문을 받고 있다.

지바라 : 마지막으로 한가지 묻겠다…. 너…, 왜 사이라스에 왔나? 내 눈은 장식이 아니야. 그 아이를 사용해서 무엇을 획책하고 있지?

가라이 : 나는 이 날을 위해서 여기에 왔다…. 우리들 나기… 아니 모든 지혜 있는 짐승의 혼을 정화하기 위해서.

지바라 : 이런 때도 아직 그런 일을…. 너의 목적은 우리들 사이라스 사람들의 혼… 그거지? 모든 걸 알고 있어! 성마도사 가라이… 아니 사신 아즈라여.

가라이 : 확실히… 나는 성령 아즈라의 전생. 옛 혼에서 나오는 새 혼을 잇는 자… 지금이야말로 지혜 있는 짐승의

혼을 정화하기 위해서.

지바라 : 이런 때도 아직 그런 일을…. 너의 목적은 우리들 사이라스 사람들의 혼… 그거지? 모든 걸 알고 있어! 성마도사 가라이… 아니 사신 아즈라여.

가라이 : 확실히… 나는 성령 아즈라의 전생. 옛 혼에서 나오는 새 혼을 잇는 자… 지금 이야말로 지혜 있는 짐승의 지혜를 멸하고, 현자의 현명함을 의미 없음으로 돌린다…. 어리석은 지혜의 망자, 게헤나의 망령이여… 어떤 자는 인을 찾아, 어떤 자는 그 지혜를 원한다. 그것이 에루림의 힘… 하지만, 에루림의 어리석음은 사람보다도 현명하고… 에루림의 약함은 사람보다도 강하다….

가라이 : 빛과 그림자… 두 개의 혼… 이 저주받은 본성을 안식으로 이끌 빛과 그림자의 선택된 자. 그 자들을 위해 우리들의 혼을 자아 약속의 땅으로 이끈다! 이제, 집결의 때가 와 우리들의 혼, 선택된 자와 함께!

산제물로 잡혀 있는 가라이. 할머니라서 왠지 기분이 좋지 않다

가라이의 눈뜸. 집결의 때를 알린다

가라이를 구하고 언쟁하는 레반트

가라이가 사라진 후, 다시 마을을 둘러볼 수 있다.

[가라이의 집]

가라이의 집으로 가면 화면 하단에 빛나는 것이 있다. 다음 던전 진행을 위한 문자 그대로 나방의 열쇠(ガの鍵)를 얻고 나면 마브가 요정이 되어 나타난다.

마브 : 가라이 할머니가 말했던 집결의 때는 이걸 말한 거였어… 아마 가라이 할머니의 마음이 날 지나간 것 같은 감촉이 있었어… 여러가지 일이 한꺼번에 머리 속에 퍼져서…. 정신이 드니 이런 모습으로… 마을 사람들의 혼도 가라이 할머니와 함께 에루림이 있는 곳으로 갔어.

당신의 아버지가 사라진 일, 내가 당신과 만난 일, 오니부부, 산 제물… 모두, 모두… 이 날을 위해서… 모든 진상은 나기의 족장 니가 알고 있다. 그렇게 말하고 가버렸어. 규칙, 운명, 저주, 괴물… 우리들은 여러가지 사슬로 연결되어 있어… 하지만, 그 사슬은 우리들…의. 마음…이 연결된… 것…. 에헤… 헤… 왠지… 괴로워…. 이런 모습으로는. 그다지 오래 있을 수… 없을 거야…

마브는 요정이 되었고 얼마 지나지 않아 소멸될 운명에 처한다

이어 가라이가 혼령같이 방안에 출연한다

가라이 : 그래… 혼은 마침내, 숲의 의사가 되어 육체는 소멸하는 것이지… 몸을 고치에 넣는 것으로 다소 연명은 가능하지만… 그것도 고치가 깨어날 때까지. 남은 시간은 적다… 뒤는 나에게 맡기고 고치에 넣어두거라…

마브를 감싼 빛이 점점 작아지며 레반트의 수중에 들어가게 된다. 마브의 고치(マーブの繭)를 입수하게 된다.

가라이 : 그럼… 그대는 아직 무슨 일이 일어났는지 모를 것이다… 지금, 우리들의 혼은 새로운 용기를 찾아서 시공을 방황하고 있다…. 혼이 다시 육체에 담길 때 우리들의 새로운 시련이 그곳에 있다. 그대가 마브에게 받은 그 반지의 빛은 빛의 선택된 자의 증거, 어둠이 선택된 자는, 이미 시공의 끝에서 그대가 오는 것을 기다리고 있다. 거기에 다다르는 길은 그대의 빛을 의미한다.

말하자면, 마음의 여행이지… 거기에서 맞이하는 결말이야말로, 우리들의 혼이 다음에 맞이하는 시련을 형상 짓는 것. 나방의 숲으로 가라…. 그리고 나기의 족장이 기다리는 케무엘의 신전(ケムエルの神殿)을 향하라. 리케츠의 장식(リケッツの装束)을 하고 가라. 내가

주는 마지막 선물이다. 무운을 바란다… 레반트… 빛의 선택된 자여.

이어 레반트는 리케츠의 장속을 입수하게 된다.

영혼이 빠져나가 껍질만 남은 마을 사람들

[나방의 숲]

던전을 계속 진행하다 보면 분기가 나온다. 우선 그 블록의 왼쪽 방에는 자물쇠가 채워진 상자가 있는 방이 있다. 여기서 오른쪽으로 가다 나오는 분기에서 다시 오른쪽을 선택하면 다시 자물쇠가 채워진 상자를 발견하게 된다. 왼쪽은 유적으로 이어진다. 계속 길을 따라가면 밀렵꾼을 만난다. 녀석을 이기면 번데기 열쇠(サナギの鍵)를 얻을 수 있다. 이는 잠겨진 문을 여는 데 사용한다.

다시 처음의 상자가 있는 방이 있는 분기로 돌아 나와서 왼쪽으로 가면 원형광장처럼 생긴 분기가 나온다. 오른쪽 유적으로 들어간 후, 거기서 다시 왼쪽을 택하면 잇달아 다시 분기가 나오고 왼쪽에는 세이브 포인트와 풍적(風笛)이 있고 오른쪽으로 가면 유적으로 이어진다. 유적으로 계속 진행하면 번데기 열쇠를 사용하는 커다란 문이 나온다.

문을 들어가서 나오는 분기에서 왼쪽은 막혀 있으므로 오른쪽을 택해서 계속 가서 그 문의 왼쪽으로 들어가면 건물이 나오고, 그 안에 들어가면 마브가 말을 걸어온다.

신전의 전경

마브 : 이 땅의 냄새… 왠지 그리워… 기억할 리가 없을 텐데. 이것도 전생의 기억인가… 그럼 문을 열자…. 내 고치를 문 앞에 비추는 거야. 아마 그걸로 가능할 거야. 해봐.

마브 : 여기가 케무엘의 신전… 나기의 땅. 정면의 문 너머에 족장님이 느껴져. 자, 가자….

마브의 고치로 문을 열고 그 내부로 들어가자

족장 니. 이 사건의 숨은 주재자 중 한 명

가운데 문을 지나 중앙 홀에 들어서면 족장 니가 의자에 앉아 기다리고 있으며, 그 옆에는 쌍둥이 나기 여인 라와 무가 기다리고 있다.

족장 니 : 마침내 때가 왔다…. 집결의 때가… 나는 문을 여는 자… 성령 메포시스의 환생. 시간의 파수꾼 니(ニ)라고 한다. 네 개의 봉인이 풀릴 때, 빛과 어둠의 힘, 집결의 때를 맞이한다. 빛과 어둠의 수호신, 쌍용 케무엘에 인도되어 쿠마리와 카야의 문은 봉인이 풀린다. 이 좁은 문을 넘어 선택된 자가 나타날 때 성스러운 힘을 가진 짐승은 그 저주로부터 해방되어 안식을 얻을 것이다….

그리고 지혜 있는 짐승은 새로운 지혜의 열매를 얻는다…. 하지만, 그것은 교훈의 씨를 낳는 열매. 우리들은 선택된 자의 혼의 부활을 보기 위해, 성령 아즈라의 환생을 산파로서 선택했다…. 그것이 가라이다. 예언자 기는 말한다… 리스의 눈물로 반지를 만들어 태어나는 아기에게 끼우면, 그 자의 탄생 시 그 반지는 빛날 것이다…. 우리들은 그 때를 기다렸다. 우리들의 혼은, 지금까지 두 번의 시련을 경험했다.

유혹… 그것이 첫 번째의 시련. 성령과 지혜 있는 짐승… 그 금단의 사랑. 그리고 성스러운 힘을 가진, 쌍둥이의 탄생. 유혹의 시련에서 우리들은 애정을 손에 넣고, 동시에 의심을 손에 넣었다… 쌍둥이가 가진 성스러운 힘, 그 힘을 두개

여기까지의 주요 획득 아이템

- 번데기 열쇠(サナギの鍵)
- 나방의 열쇠(ガの鍵)
- 마브의 고치(マーブの繭)

일곱 번째 이야기: 대단원

집결의 때.
젊은이는 환상을 노인은 꿈을 본다.
해방의 때가 오기 전에
태양은 어두워지고,
달은 피로 물든다.
약속의 땅

로 나눈 빛과 어둠. 이것이 최초의 교훈의 씨앗…. 교훈의 씨앗은 발아하여 마을을 버리고 달아나듯 나기족은 약속의 땅을 향했다. 강한 욕심… 그것이 두 번째의 시련, 성스러운 힘을 가진 짐승 알카나와 지혜 있는 짐승 메네크의 사랑… 알카나와 메네크의 애정은 무리를 짓는 자의 의혹을 낳았다. 애정은 의심을 이기는 술을 성스러운 비단에 의탁했다.
그 결과, 어둠의 선택된 자, 카리스 왕은 욕망에 지배되었다. 빛은 욕망에 의해, 근심이 되어 마음의 짐승을 낳았다… 숲의 종복… 마음의 짐승.. 이것이 두 번째의 교훈의 씨앗… 지금 다시 운명의 때가 왔다. 태어난 아기에는 우리들의 소망을 담아 희망의 빛이라는 이름을 지었다… 그것이 마브다. 마브의 탄생은 동시에 카리스와 메네크, 즉 빛과 어둠의 부활을 의미했다. 나는 예언에 기초하여 희망의 빛, 마브를 가라이와 함께 여행을 떠나 보내었다.
희망의 빛에 인도된 그대야말로, 빛의 선택된 자… 시공을 방황하는 혼들에게 새로운 육체를 주기에는 그대의 힘이 필요하다. 어둠의 선택된 자는 이미 카야의 문(カヤの門)을 지나 그대가 오는 것을 기다리고 있다. 거기에 가려면 쿠마리의 문을 지나지 않으면 안 된다. 그럼, 네 개의 결계를 열쇠로 해서 제 1의 시련의 결정을 소환하겠다.
족장 니: 어둠의 선택된 자를 만나기 위해서는 네 개의 보주의 시련을 넘어야 한다. 첫 번째의 시련, 그것은 고독… 그 결정이 물의 보주다. 남은 시련은 세 개 불, 바람, 대지… 그것은 시공의 끝에 있다. 우선은 두 번째의 시련이 기다리는 명계의 비단벌레 숲으로 가라.
족장 니: 마브를 구하기 위해서는 모든 보주를 모아 어둠에 선택된 자에게 이기는 것 밖에는 길이 없다. 서둘러라. 빛의 선택된 자여.

이어 족장 니는 마을의 일을 대신 해줄 이들을 소개해 준다.

신전 내에서의 정화는 라가 맡아 본다

라의 정화 모습. 마브와는 또 다른 느낌이다

라: 나의 이름은 라! 빛의 선택된 자를 받드는 나기의 무녀입니다. 정화할 필요가 있을 때는 좌측, 파란색 문인 정화의 방에서 해 주십시오.

아이템 점의 무. 이런데서 장사하면…

쿠마리의 문이 열린다

물의 보주를 받는다. 남은 것은 이제 3개…

무: 저는 무라고 합니다. 무기, 도구가 필요하게 되면 우측, 녹색문의 도구의 방에서 저에게 말해 주십시오.

이들이 사라지고 쿠마리의 문을 열 수 있는 물의 보주(水の寶珠)를 얻었다.
이어 족장 니에게 물으면 여러가지 일을 답해 준다.

● 가라이에 대해서 (ガライについて)

족장 니 : 우리들은, 선택된 자의 혼의 부활을 지켜보기 위해 아주라의 환생을 산파로 선택하였다…. 그것이 가라이다. 그리고, 가라이에게는 또 하나의 역할이 있었다. 그것이 집결의 때… 성령 아주라의 성스러운 힘을 사용하여 지혜 있는 짐승의 혼을 자아 선택된 자를 인도한다… 그것은 모두 예언자 기의 시편에 기초한 우리들의 사명이다….

● 마브에 대해서 (マーブについて)

족장 니 : 마브…. 나기의 예언에서 희망을 의미하는 이름, 마브야 말로 알카나의 전생, 즉 제이 교훈의 씨앗의 근원이 되는 혼. 마브의 혼, 즉 알카나의 혼… 그것을 치료하는 것이야말로 숲의 종복의 저주를 봉인할 열쇠가 되겠지만, 그것을 할 수 있는 것은 네메크의 환생… 즉, 그대뿐이다.

● 시련에 대해서(試練について)

족장 니 : 어둠의 선택된 자를 만나기 위해서는 네 보주의 시련을 통과해야 한다. 그리고 그 시련이야 말로 새로운 지혜의 열매를 만드는 것이다…. 그대가 가진 물의 보주는 이곳에 도착할 때까지의 시련, 고독의 결정 남은 것은 3개.

불, 바람, 대지. 그것은 시공의 저편의 숲에 있다.

● 준비에 대해서(準備について)
족장 니 : 격한 싸움에 준비하기 위해 쌍둥이 무녀가 각각의 방에서 준비하고 있다. 필요할 때는 사양 말고 이용하라. 지금까지와 같이 정화나 합성, 무기나 도구의 구입도 가능하다.

[명계의 비단벌레 숲]
시련의 두 번째 단계, 불꽃의 사도가 기다리고 있다. 던전의 구조는 기존의 것과 동일하다. 전과는 달리 전송장치는 작동하지 않는다. 직접 갈 수 없었던 통로가 뚫려 있다. 그곳을 지나가면 상자가 놓여 있는데 열쇠는, 가면의 남자가 있던 초막 안에 놓여 있다. 계속 진행하여 코리스의 초막에 가면 코리스의 혼이 기다리고 있다. 그리고 그는 지금까지 무엇을 느꼈는지 묻는다.

영혼의 코리스. 나름대로의 고민으로 주인공에게 시련을 준다

불의 사도

코리스: 우리들 견사의 사명은 세계에 흘러 넘치는 나쁜 마음을 고치에 봉하는 것…. 하지만 우리들의 존재야 말로 이 숲에 있어서 나쁜 존재라고 한다면… 루아… 그 아이를 보고 있으면 자주 생각한다. 그 소년을 지탱하고 있는, 그것은 종복에 대한 증오… 마을 사람들도 같다. 사람은 다른 존재에 공포를 느끼고 마침내 그것은 파괴를 불러오지. 게헤나 때부터 우리들의 혼은 파괴와 공포를 반복하고 있는 것이다… 이 영원히 계속되는 파괴와 공포에 진정한 정화 따위가 존재하는 것인가? 그대가 빛의 선택된 자라면 나의 마음의 미혹을… 없애다오.

* 참고 : 각 숲에서 만나는 사도와 상극인 성마를 데리고 가라. 비단벌레 숲에는 물의 속성인 성마를 데리고 가는 게 유리하다. 이어 불꽃의 사도가 나타나며 전투가 시작된다. 그를 이기면 다시 코리스가 나타난다.

코리스: 내 마음에 잠겨있던 어둠… 그것을 이용하던 어둠의 사도는 없어졌다. 하지만 그것도 모두 위선적인 내 마음의 일부. 빛이 있는 곳에 어둠이 있다. 하지만, 너는 사람들의 혼을 인도해야 한다. 우리들의 혼이 육체를 필요로 하며 계속 살아가는 한… 사람들의 미래를 위해 그리고… 사랑하는 자들을 위해서….

코리스는 사라지고 불꽃의 보주(炎の寶珠)를 얻게된다.

[자막]

당신이 마음에 담아두는 사람은
어떠한 자인가
당신이 돌보는 사람의 자식은
어떠한 자인가
아귀

다시 신전으로 돌아오고 족장은 레반트에게 묻는다.

족장 니: 잘 돌아왔다…. 두번째의 보주는 손에 넣었나?

레반트는 그말을 듣고 보주를 보여 준다.

족장 니: 오오, 그 진홍의 빛은 진정한 불꽃의 보주. 그것은 의심이라는 시련의 결정이다. 아마 푸른 견사의 마음속 어둠. 그것은 자신의 숙명을 향한 의심이었을 것이다…. 남은 것은 두개… 그럼 다음 시련의 길을 열겠다. 자 다음 시련의 숲, 명계의 잠자리 숲으로 가라

[명계의 잠자리 숲]
이번에는 바람의 사도와 싸워야 한다. 우선 키키나크를 만났던 곳으로 가면 역시 그를 만날 수 있다.

키키나크: 그렇게 서둘러서 뭐해, 물건이라도 찾고 있나? 그럼 케르마리오 녀석이 마브와 바람이라도 피웠나? 에?… 아냐? 뭐, 언젠가는 알게 될 거니, 친구로서 알려 주겠어. 케루마리오가 말했어, 자신에게는 없는 것이 너에게는 있다고. 너는 그것을 그의 우정이라고 생각하나? 훗, 바보군… 그건 질투야. 녀석 마브를 좋아하니까….

키키나크의 환영은 케루마리오로 변해 레반트에게 말한다.

케루마리오: 레반트, 그건 사실이야 나는 너에게 질투를 했어. 나는 태어날 때부터 대장장이, 너는 견사. 그래서 아무것도 할 수 없었지. 아무리 마브를 좋아했어도. 그거와 이거는 관계없어. 그런 것 쯤은 알고 있어. 하지만… 네가 부러웠어.

이어 바람의 사도 본 모습을 찾는다.

바람의 사도의 성마와의 싸움. 아직은 쉬운 편이다

바람의 사도: 우애와 질투.. 너의 존재는 얼마나 비참한가… 이 청년의 마음속의 어둠. 확실히 받아 두었다.

싸움에서 이기면 케루마리오가 쓰러져 있는 것이 보인다.

케루마리오: 헤헤헤… 너 정말 강해졌구나… 마브가 반하겠는데, 그에 비해, 난… 고마워… 너의 마음, 폼은 안나지만, 이것도 내 마음의 일부야, 그러고도 우리는 친구인가?

케루마리오는 다시 쓰러지고 바람의 보주(風の寶珠)를 얻는다.

〔자막〕

그리고
사람은 새로운 지혜의 열매를 얻었다.
하지만 그것은 교훈의 씨앗을 잉태하는 열매다.
마음의 여행

고생해서 다시 신전으로 돌아오면 족장이 변함없는 모습으로 기다리고 있다.

족장 니: 잘 돌아왔다. 세 번째의 보주는 손에 넣었나?

레반트는 이번에도 손에 넣은 보주를 보여준다.

족장 니: 오오, 그 금색의 빛은 진정한 바람의 보주, 이것은 질투라는 시련의 결정. 질투는 사람을 미치게 한다. 이것은, 그대의 우애가 그것에 이겼다는 증거이지…. 남은 보주는 하나… 그럼, 다음 시련의 길을 열어 놓았다. 자 다음 시련의 숲, 명계의 거미의 숲으로 가라. 아마 어둠의 인간도 필사적으로 그대를 쓰러뜨리려 할 것이다. 혼돈에 속아서는 안될 것이다… 네 개의 보주가 모아졌을 때 이 곳에서 그림자의 선택된 자와 싸우게 될 것이다. 그렇게 되면 성마의 소모도 격하게 될 것이다. 염두에 두는 것이 좋아.

대화를 끝낸 후 다시 족장에게 말을 걸면 다음의 일을 설명해 준다

●마브에 대해서
(マーブについて)

족장 니: 성령의 혼을 담은 고치, 그 우화는 통상의 것보다 빨리 시작되었다. 마브의 혼이 깃들인 고치의 번데기가 부화하면 모든 것은 끝을 알리게 된다. 그것은 결국 마브의 소멸을 의미하고, 우리들 혼의 멸망을 의미하지 우리들에게 그다지 시간은 남아있지 않다네. 부탁한다….

●선택된 자에 대해서
(選ばれし者について)

족장 니: 어둠에 선택된 자… 그 남자도 그대와 같이 시련을 넘어온 자. 그 남자야말로 그대가 넘어야 할 어둠의 자객….

●준비에 대해서(準備について)

족장 니: 이제까지와는 비교되지 않을 정도의 가혹한 시련이 기다리고 있는 숲이다. 지금까지 길러온 성마 이것이야말로 그대의 힘의 증거. 죽이지 않도록 조심하라.

[명계의 거미의 숲]

대지의 사도가 기다리고 있다. 던전의 특징은 일반 거미의 숲과 같으나 적들의 파워가 지금까지와는 비교가 안 될 정도이다. 잦은 세이브와 아이템의 보충만이 살길이다. 신목에 도착하면 토토야무가 기다리고 있다.

토토야무: 인간은 제멋 대로인 짐승. 살기 위해서는 모든 것을 파괴한다.

이제는 마브의 심마. 사춘기적 고민으로 가득하다

이어 토토야무가 마브로 변신한다

마브: 당신은 뭘 위해서 싸우지? 마을을 위해서? 숲을 위해서?…. 바보, 당신은 뭘 위해서 싸우지? 오카리나만 불 줄 아는 한심한 남자아이, 정말 나 좋아해? 마을보다 소중해? 숲보다 소중해? 어른인 여자는 너무 싫어… 당신의 어머니 같이는 되고 싶지 않아… 남자아이도 싫어. 모두… 싫어. 나 혼자 남겨두고 어른이 되지 마….

이 말을 끝으로 모습을 드러내는 대지의 사도.

대지의 사도: 이것은 속임수가 아니다. 그 아이의 마음속의 어두움이지. 너에게는 그 마음을 이해할 수 있나? 이 아이의 마음 확실히 받아 놓았다….

★ 대전 포인트

다른 지역과는 다르게 일발 필살을 당하는 수가 있다. 적 성마와의 대전시에 적이 양발을 한 번 구른 후에는 그 턴에서는 커맨드를 입력한 후 다음 턴에서는 반드시 방어를 할 것.

전투가 끝나면 마브가 쓰러져 있다.

마브: 고마워.. 네 마음 알 것도 같아졌어. 사람의 애정이 무서웠어. 나에게 있어서 그것은 속박. 도망갈 수 없는 운명과 같아, 속박되는 것이 무서웠어… 하지만 그것은, 기분 좋은 것이었어. 나는 그것을 몰랐어, 믿어도 좋은 거지… 이제, 혼자가 아냐. 하지만… 그것도 내 마음의 일부… 그래도 나 좋아?

마브는 사라지고 대지의 보주가

선택받은 자의 등장. 그는 아버지 리케츠이다

나타나자 나머지 세 보석이 반응한다. 거기에 꿈속에서 보았던 선택된 자가 등장한다. 바로 이 사람이 레반트의 아버지 리케츠였던 것이다.

선택된 자: 우리들의 걱정하는 마음, 훌륭하게 받아들이고, 여기까지 잘 왔다. 지금이야말로 우리들 사람과 성령의 아이, 그 저주받은 혼을 정화할 때… 성령의 고치가 부화하기까지 네가 나의 마음을 치유하지 않으면 이 파레루 땅은, 다음 윤회까지 어둠의 지배하에 있게 될 것이다…. 빛의 선택된 자여. 때는 왔다. 지금이야말로, 미래를 결정할 때다!

이어 전투가 벌어지는 데, 적은 속성이 수, 지, 풍, 화의 순서로 돌아가며 변한다. 자신의 성마의 속성을 골고루 키워 놓지 않은 사람에겐 좀 괴로운 판이 될 것이다. 그를 이기면 꿈에 그리던 그의 아버지 리케츠가 나타난다.

리케츠: 네가 올 것을 믿고 있었다… 잘 자랐구나, 레반트… 날 증오했겠지.
리케츠: 하지만 진정한 정화의 비밀을 밝히기 위해서는 이렇게 할 수밖에 없었다. 여기까지 도달하기까지의 날들. 너나 피오를 한번도 잊은 적이 없다… 빛과 어둠… 우리들의 역사는 어둠의 존재를 부정하고, 그것을 나누는 것이 전부였다. 빛 있는 곳에 어둠이 있다… 에루림이 나눈 두개의 힘은, 우리들의 손으로 하나로 돌려야 한다. 그것이야말로 지혜 있는 짐승에게 부여된 교훈의 씨앗이다. 너는 아직 기억하고 있느냐? 내가 가르쳐 준 노래를. 지금이야말로 숲을 진혼할 때… 함께 연주하자 흑과 백의 진혼곡을!

그리고는 대망의 엔딩을 보게 된다.

여기까지의 주요 획득 아이템

불꽃의 보주 (炎の寶珠)
물의 보주 (水の寶珠)
바람의 보주(風の寶珠)

엔딩 후의 부록

이제 모든 것이 끝났다고 생각할 수 있다. 하지만 엔딩이 나온 후에 다시 세이브를 할 수 있는데, 이는 게임과는 상관없이 계속 성마를 가지고 놀 수 있는 환경을 제공해 준다. 별 특징 없는 던전에, 지금까지보다 조금 더 센 적들이 나온다. 정화와 물품은 신전에서처럼 라와 무가 담당한다. 마지막 거미의 숲을 어레인지 하여 '영겁의 회랑'이라는 이름을 붙여 놓았다. 시간이 있는 사람은 계속해서 즐겨도 괜찮을 듯하다. 열심히 돈을 모아서 그림의 떡으로만 여겨지던 춘화를 사는 것도 재미있을 것 같다. 하지만 '동설'이라는 말도 안 되는 칼이 추가되어 있어서 마음을 무겁게 한다. 설명으로는 바로 빈사로 몰고 가는 능력이 있다고 하니 재미 삼아 구해보는 것도 좋을 것이다.

玉繭物語

신화의 달성, 쌍용의 등장

幻想水滸伝 II

환상수호전2

PlayStation

장르	RPG
제작사	코나미
발매일	12월 17일
발매가	5,800엔

108명의 용사들이 펼치는 대하 드라마

환상수호전 2

중국의 「수호전」을 모티브로 하여 큰 호평 받았던 「환상수호전」의 후속작이 출시되었다. 약간 거친 듯한 2D 그래픽에 실망을 느낄 수도 있지만 장대하게 펼쳐지는 스토리와 108명에 이르는 다양한 서브 캐릭터는 정통 RPG팬의 기대를 무너뜨리지 않을 것이다.

게임 시스템 설명

● 화면설명

필드 메뉴

파티를 장비하기 위한 메뉴로 전투시외에 △나 □버튼으로 호출할 수 있다.

1. 도구(道具)
아이템을 사용하거나 장비, 혹은 버리는데 사용된다. 또한 개인 휴대품을 파티의 보관함에 넣거나 꺼내는 일도 가능하다. 새로 구입한 물건들은 각 개인에게 장비시키지 않으면 전투중에 사용할 수 없는 점에 주의하자.

2. 문장(紋章)
장비하고 있는 문장을 확인하거나 회복마법을 사용한다. 문장은 머리와 양손을 합쳐 1인당 총 3개까지 장비할 수 있다.

3. 장비(装備)
방어구와 소지 아이템을 변경할 수 있다. 해당 캐릭터가 장착가능한 장비는 밝은 색으로 표시된다. 이 게임에서는 모두 전용무기를 사용하므로 무기는 변경이 불가능하다.

4. 스테이터스(つよさ)
각 캐릭터의 능력치와 레벨, 장비를 확인할 수 있다.

5. 대열(隊列)
파티의 대형을 변경한다. HP 옆에 표시되는 S, M, L은 각각 공격범위를 표시한다. 공격범위가 작은 캐릭터는 전열에 배치하는 것이 효과적이다.

6. 설정([illegible])
대화속도와 볼륨 등을 조절하는 메뉴.

전투 메뉴

1. 싸우다(戦う)
초기에 이것을 선택하면 다음과 같은 메뉴가 나타난다.

① 싸우다(戦う)- 자신의 전용무기로 직접공격을 가한다.
② 방어(ぼうぎょ)- 체력이 떨어진 경우에 공격을 하지 않고 피해를 줄인다
③ 문장(もんしょう)- 문장을 이용한 마법을 사용한다. 레벨이 4이상인 문장을 2개이상 동시에 발동시키면 조합문장 공격이 이루어진다.
④ 아이템(アイテム)- 전투시에 사용가능한 공격 및 회복용 아이템을 사용한다.
⑤ 협력공격(いっしょに)- 2명이상의 캐릭터가 함께 공격해서 보통 공격보다 큰 대미지를 입힌다. 협력공격이 가능한 캐릭터가 파티내에 있을 경우 사용할 수 있다. 사용 후 해당 캐릭터가 언밸런스상태에 빠지는 경우도 있다.
⑥ 대열변경(いれかえ)- 전열의 약한 캐릭터가 직접공격의 위협을 받는 경우나 공격범위가 작은 캐릭터가 후열에 있을 때 서로 자리를 바꿀 수 있다.

2. 놓아주다(にがす)
적을 보내 버린다. 레벨이 낮은 경우에는 실패할 확률이 높다.

3. 돈(おかね)
돈을 지불하고 전투를 회피한다. 거래에 실패하는 경우도 있다.

4. 맡기다(おまかせ)
오토배틀로 전투를 진행한다. 그러나 일률적인 직접공격만 해대므로 그리 권하고 싶지는 않다.

기본 아이템 소개

● 소비 아이템

소비 아이템은 주로 상태이상이나 체력의 회복을 위해 사용되며 공격보조 역할로도 상당히 유용하다.

이름	가격	효과
약(おくすり)	100포치	HP 100 회복
해독약(毒消し)	200포치	독 상태 회복
특효약(特效藥)	500포치	HP 500 회복
침(はり)	200포치	풍선 상태 회복
목엿(のどあめ)	200포치	침묵 상태를 회복
대리사망(身代わり地蔵)	5000포치	전투 중 사망시 HP 50%의 상태로 자동부활
마석(魔の石)	2000포치	마법 능력치가 1~3까지 무작위로 상승
푸른 즙(あおじる)	100포치	HP 300 회복. 독 상태가 됨
크림스튜(クリームシチュー)	1300포치	HP 500 회복
햇님 도시락(日の丸べんとう)	5700포치	HP 450 회복
튀김(からあげ)	1900포치	HP 300 회복. 풍선 상태 회복
콜레스테 돈까스(コレステトンカツ)	700포치	HP 600회복. 60%의 확률로 무적상태가 된다
그린샐러드(グリーンサラダ)	80포치	HP 100 회복
탈출부적(すりぬけの札)	500포치	던전 탈출용 아이템
화염의 화살 부적(火炎の矢の札)	700포치	마법 화염의 화살(火炎の矢)과 동일
불꽃의 벽 부적(炎の壁の札)	1000포치	마법 불꽃의 벽(炎の壁)과 동일
분노의 일격 부적(怒りの一擊の札)	700포치	마법 분노의 일격(怒りの一擊)과 동일
흙의 수호신 부적(土の守護神の札)	700포치	마법 흙의 수호신(土の守護神)과 동일
상냥함의 방울 부적(優しさのしずく札)	700포치	마법 상냥함의 방울(優しさのしずく)과 동일
졸음의 바람 부적(眠りの風の札)	700포치	마법 졸음의 바람(眠りの風)과 동일
복수의 부적(ふくしゅうの札)	1000포치	마법 복수의 대지(ふくしゅうの大地)와 동일

● 봉인구

문장을 몸이나 무기에서 빼낸 상태이다. 따라서 봉인구를 몸에 깃들게 하면 마법을 사용할 수 있고 무기에 깃들게 하면 해당 효과가 나타나는 것이다.

이름	가격	효과
불의 봉인구	6000포치	불에 의한 추가 대미지 (1/4)
흙의 봉인구	4000포치	방어력+5, 매턴마다 HP가 3씩 회복
타이탄의 봉인구	6000포치	양손검용. 공격순서가 맨 나중이 되지만 1.3배의 대미지를 준다
일각의 봉인구	6000포치	창용. 종 1열의 적에게 대미지를 주지만 다음 턴에 방어력이 0이 된다
물의 봉인구	7000포치	전투 중 매턴마다 HP가 5씩 회복
분노의 봉인구	15000포치	분노상태가 계속 지속된다
픽시의 봉인구	4500포치	지팡이용. L레인지 공격이 가능해지지만 대미지는 마력의 1/5가 된다
톤비의 봉인구	8000포치	수리검용. 전체공격이지만 대미지는 1/2가 된다
손기술의 봉인구	12000포치	무기에 장비. 40%확률로 적의 돈을 훔친다
반인의 봉인구	8000포치	2회 연속공격이 된다. 단, 반격을 당할 경우 2배의 대미지를 입는다
몽롱함의 봉인구	5000포치	직접공격을 받았을 때 30%확률로 회피한다
필살의 봉인구	9500포치	크리티컬 히트가 나올 확률이 1.5배가 된다
질풍의 봉인구	6000포치	민첩성이 1.5배가 된다
불과 그림자의 봉인구	11000포치	무기용. 1.5배의 대미지를 주지만 자신도 약간의 피해를 입는다
자전의 봉인구	4000포치	이 문장을 장비한 캐릭터에 이어 전 캐릭터가 공격할 수 있다
마력흡수의 봉인구	30000포치	명중률이 -15%가 된다. 공격을 한번 성공시킬 때마다 20%확률로 레벨 1의 마법사용 회수가 증가

● 협력공격 리스트

이름	캐릭터	효과
소꿉친구 공격(おさななじみ攻撃)	주인공+죠이	적 전체에게 1배 대미지
형제 공격(兄弟攻撃)	주인공+나나미	적 1명에게 2배 대미지 (나나미 언밸런스)
유랑곡예단 공격(旅の一座攻撃)	리나+아이리+볼간	적 1명에 2배 대미지(볼간 언밸런스)
충견 공격(ちゅうけん攻撃)	키니슨+시로	적 1명에게 1.5배 대미지, 종 1열 0.5배 대미지
크로스 공격(クロス攻撃)	프릭+빅톨	적 1명에게 1.5배 대미지, 넉다운(30%)
부부 공격(めおと攻撃)	프리드 · Y+요시노	적 1명에 2배 대미지 (요시노 언밸런스)
멍멍 공격(ワンワン攻撃)	시로+겐겐 또는 시로+가보챠	적 1명에게 1.5배 대미지
코볼트 공격(コボルト攻撃)	겐겐+가보챠	적 1명에게 1.5배 대미지 (가보챠 언밸런스)
추적 공격(追っかけ攻撃)	프릭+미나	적 1명에게 2.5배 대미지 (미나 언밸런스)
기사 공격(騎士攻撃)	카뮤+마이크로토프	적 1명에게 2배 대미지, 30%확률로 언밸런스
꼭두각시 공격(からくり攻撃)	메그+카라쿠리마루	적 전체에게 카라쿠리마루의 대미지
전사의 마을 공격(戦士の村攻撃)	힉스+텐가르	적 1명에게 2배 대미지, 힉스에게 일부 대미지
부자 공격(親子攻撃)	챠이+토모	전열(前列) 1배 대미지
산적 공격(山賊攻撃)	코우유우+로우엔+기짐	적 1명에게 1.5배 대미지, 넉다운(30%)
가짜 공격(にせもの攻撃)	주인공+호이	적 1명에게 1배 대미지

주요 캐릭터 소개

죠이
(ジョウイ)

주인공과는 어릴 때부터 절친한 친구. 하이랜드의 지방귀족 어트레이트 가문의 자손으로 부유한 환경에서 자라났지만 주인공을 따라 소년병 부대에 지원한다. '검은 칼날의 문장'의 계승자

주인공

캐로 마을의 도장 주인인 겐카쿠의 양자로 겐카쿠가 죽은 후 유니콘 소년병 부대에 들어간다. '빛나는 방패의 문장'의 계승자

나나미
(ナナミ)

겐카쿠 밑에서 주인공과 함께 자란 여동생으로 언제나 활기에 넘치는 말괄량이다. 전투시 무기로 눈챠크를 사용한다

루카

하이랜드 왕국의 황태자. 매우 호전적인 성격의 소유자로 도시동맹을 손에 넣기 위해 음모를 꾸민다

라우드

하이랜드 왕국군의 유니콘 소년병 부대의 대장. 자신의 출세를 위해서는 물불을 가리지 않는 비열한이다

프릭

용병대의 부대장. 푸른 번개라는 별명에서 느껴지는 이미지와는 달리 온화한 성품을 지녔다. 전에는 해방군의 부리더로 있었다고 한다

아이리

나이프 던지기가 특기인 유랑곡예단의 미소녀. 시원시원하고 대범한 성격의 소유자이다. 주인공에게 관심이 있는 듯…

빅톨

도시동맹 용병대의 단장으로 프릭과는 오랜 친구사이이다. 초반부터 주인공을 따라다니며 많은 도움을 준다

볼간

마이리, 리나와 함께 여행을 하고 있는 거한으로 화염방사가 특기. 지능은 조금 떨어지지만 힘에 있어서는 누구에게도 뒤지지 않는다

레오나

용병대의 요새에서 주점을 운영하고 있던 섹시한 여성. 시종일관 어디서나 주점을 운영하며 주인공의 편의를 봐준다

리나

본래는 카드점이 특기이지만 전투시에는 카드를 무기로 사용된다. 가끔씩 은밀한(?) 방법으로 주인공 일행을 도와준다

카니슨

루에 마을부근의 숲에 살고 있는 사냥꾼. 자연을 사랑하며 조용한 성격의 소유자이다

겐겐

코볼트족의 존경받는 전사. 지금은 용병대의 일원으로 활약하고 있다

시로

사냥꾼인 카니슨과 어린 시절부터 행동을 함께 한 늑대개. 카니슨과 함께 협력공격을 펼친다

스토리 공략

전작의 줄거리

전작의 무대는 황제 발바롯사가 이끄는 적월제국(赤月帝國). 주인공은 제국군의 장군 테오 · 마크돌의 아들로 처음에는 제국군을 위해 싸우지만 제국의 부패한 현실을 깨닫고 운명에 이끌리듯 제국과 대립하고 있는 해방군에 참가하게 된다. 처음에는 조국과 현실사이에서 갈등하지만 어느새 해방군의 리더가 된 주인공은 108명의 숙성(宿星)을 하나둘씩 동료로 만들면서 제국군을 물리치기 위해 점차 전진하였다. 그러한 가운데 동료의 죽음, 배신 등 수많은 사건에 부딪치며 주인공은 인간적으로 성장하고 전쟁은 해방군의 열세에서 점차 반전되어 가기 시작하는데···.

<프롤로그>

하이랜드 왕국 국경부근의 주둔지. 오랜 국경분쟁 끝에 왕국과 도시동맹간에 휴전협정이 성립되어 전쟁은 일단 중지된 상태이다. 유니콘 소년병 부대의 일원인 크리스와 죠이는 고향으로 돌아갈 수 있다는 생각에 마음이 마구 들떠 있다.

죠이: 마음이 급하구나 크리스. 벌써 옷을 갈아입은 거야? 나도 마찬가지지만·· 캐로 마을에 돌아간다고 생각하니 군복 따위를 입고 있을 수 있어야 말이지. 크리스··· 나나미도 기다리고 있겠지, 네가 돌아오기를···. 겐카쿠 사부님이 돌아가시고 나서는 네가 단 하나 남은 가족이니까 말이야···. 이런 싸움만 아니었더라면···. 자·· 그럼 슬슬 잠자리에 들기로 할까? 그렇지 않으면 잠시 바람이라도 쐬이러 가든지?

선택문

1. 잠시 밖에···
2. 그만 자자

자다보면 여유도 없이 이벤트가 진행되므로 일단 지형도 익힐 겸 잠시 밖으로 나가보도록 하자.

> **선택문에 관하여**
>
> 이 게임에서 선택문은 동료들과의 호감도와 우정도 등에 영향을 미치며 동료를 얻는데도 중요한 역할을 하므로 신중히 선택하도록 하자. 그러나 스토리상의 전체적인 흐름이 달라지거나 분기가 일어나는 일은 없으므로 크게 걱정할 필요는 없다

동료병사들과 대화를 나누어 보면 하나같이 싸움이 끝난 것에 대해 기뻐하며 집에 갈 생각에 들떠 있다. 오른쪽의 길을 따라 숲 쪽으로 가다보면 어떤 사람이 이쪽을 엿보다가 놀라서 사라지는 것을 볼 수 있다. 뭔가 수상하지만 지금은 주둔지에서 멀리 나갈 수 없으므로 일단 천막으로 돌아와 잠자리에 들도록 하자. 잠시 자고 있다보면 적의 기습이 시작된다. 밖으로 나가보면 소년병 부대장인 라우드가 도시동맹이 협정을 깨뜨리고 기습을 해왔다며 동쪽의 숲으로 도망치라고 한다.

불타는 주둔지

오른쪽 길을 따라 숲으로 향하자. 숲의 입구에 다다르면 갑자기 죠이가 말을 걸어온다.

죠이: 잠깐 기다려 크리스···.

선택문

1. 왜 그래, 죠이?
2. 어서 도망치자구

죠이: 이상하다고 생각지 않아 크리스? 도망칠 수 있는 곳은 이 길 하나뿐이야. 적들도 그 정도는 알고 있을 거야··. 적이 이 숲에서 매복하고 있을 지도 몰라. 돌아가자, 크리스. 이 사실을 라우드 대장에게 알려야 해.

다시 진영이 있는 곳으로 가보면 라우드 대장이 누군가와 이야기를 하고 있다.

라우드: 모든 것이 예정대로 입니다, 루카님. 모두 아무 것도 모른 채 숲으로 도망쳤지요. 지금쯤은 복병들이 처리를 끝냈을 겁니다.

루카: 하하하!!! 도시동맹의 배신으로 죽은 희생자들인 셈이군. 나도 검을 좀 휘둘러 보는 건데. 요즘은 계속 그 노인네만 상대하느라고 말이야. 팔뚝이 근질거려서 견딜 수가 없거든.

라우드: 아··예, 아,아니요, 루카님께는 몸을 풀기에도 부족한 상대였습니다.

루카: 음. 뭐 어차피 소년병들이다. 이 정도 역할을 해주면 그걸로 충분하지. 그런데 휴전협정이라니 그게 무슨 당치 않은 소리야···. 도시동맹따위 겁낼 필요가 없다는 걸 증명해 보이겠어!!!

라우드 : 그렇고 말고요. 루카님의 하이랜드 왕국은 크나큰 영화를 얻게될 것입니다!!

라우드 대장이 설마?

죠이 : 이, 이게 대체….

선택문

1. 도망치자, 죠이

2. 대장한테 물어보자.

그냥 바로 도망쳐도 되지만 여기서는 일단 이야기를 들어보도록 하자.

라우드 : 너, 너희들 어째서 동쪽의 숲으로 도망치지 않았느냐!!
죠이 : 무슨 일이지요, 라우드 대장? 설명해 주십시오. 어째서 우리들을…. 그리고 그 남자는 누구입니까?
루카 : 이런, 자기 나라의 황자의 얼굴을 몰라보다니….
라우드 : 어,어서 이 녀석들을 체포하라!!

대화가 끝나면 왕국 병사들과의 전투가 시작된다. 협력공격(いっしょに)을 선택하여 소꿉친구 공격(幼なじみ攻擊)으로 조무래기들을 한번에 없앤 뒤 소대장을 처치하면 간단하다. 적들을 쓰러뜨렸으면 진영 북서쪽의 폭포로 가자.

죠이 : 허억허억…괘,괜찮아 크리스? 그, 그런데 라우드 대장이 어째서…
라우드 : 그걸 알 필요는 없어. 너희들은 어차피 여기서 죽을테니까. 도시동맹의 기습에 의해서 말이지. 미안하지만 그 길밖에는 없어.
죠이 : 대,대장….
라우드 : 너희들은 좋은 병사들이었는데 유감이다. 해치워라!

또다시 전투가 시작되지만 같은 요령으로 처리해주면 된다.

라우드 : 이놈들이…. 정말이지 끈질긴 녀석들이군. 거기서 기다려!!! 금방 다시 올테니까!!!
죠이 : 이대로 가면 언젠가 당하고 말아…. 크리스, 달리 방법이 없어. 이 폭포로 뛰어내리자.

선택문

1. 이런 급류에서는 살아남지 못해

2. 그 수밖엔 없겠군

두 번째를 선택하면 두사람은 살아서 만나기를 기약하며 폭포로 뛰어든다.

재회를 기약하며 급류로 뛰어내리는 두사람

용병대의 요새(傭兵隊の砦)

주인공의 과거를 회상하는 듯한 멋진 스텝롤이 끝나면 누군가가 크리스를 깨운다. 그의 이름은 빅톨. 동료 프릭과 더불어 도시동맹의 용병대를 이끌고 있는 인물이다. 잠시 후 나타나는 프릭의 말을 들어보면 죠이는 어딘가 다른 곳으로 떠내려 간 것 같다.

죠이는 어떻게 되었을까?

용병들의 아지트로 끌려와 감옥에 갇히게 된 크리스. 이튿날 아침부터는 본격적인 포로생활의 시작이다. 일을 성공적으로 마치면 폴이 그때마다 칭찬을 해 주고 식사를 가져다 준다. 정말 밥을 먹기 위해서 이런 단순노동을 해야 하는지 정말 처량한 기분이 든다. 크리스의 담당 간수인 폴은 우선 창고정리를 시키기로 하는데 요령은 매우 간단하다. 모든 상자들을 벽으로 밀어붙인 뒤 출구앞에 있는 로프를 가지고 나가면 OK!

상자를 모두 벽에 붙인다

다음 날은 심부름을 시키는데 폴이 말하는 것을 그대로 가져다주면 된다. 폴의 말이 끝나면 우선 왼쪽 창고의 바바라에게서 부츠 2켤레와 위쪽의 대장간에서 부싯돌 3개를 받은 뒤 1층으로 올라가자. 오른쪽의 도구점 주인에게 말을 걸어보면 마침 밀가루가 다 떨어졌다고 한다. 일단 폴에게로 돌아가 받아온 물건들을 넘겨주자. 그러면 폴은 류베 마을에 가서 밀가루를 사올 것을 부탁한다. 1층 카운터의 레오나에게 가서 말을 걸어 보면 코볼트족 전사인 겐겐에게 부탁해서 류베 마을까지 함께 가도록 해주는데 마침 아지트에 심부름을 와있던 토우타도 함께 따라 나선다. 류베 마을은 요새의 북동쪽으로 그리 멀지 않은 곳에 있으니 쉽게 찾아 갈 수 있을 것이다.

류베 마을 (リューベ村)

류베 마을에는 여관, 대장간, 도구점 등 게임상의 기본적인 편의시설이 거의 다 있으므로 한번씩 들러보는 것도 좋을 것이다. 도구점에 가서 주인에게 말을 걸면 밀가루를 받을 수 있다.

용병대의 요새(傭兵隊の砦)

폴에게로 가서 밀가루를 건네주면 겐겐과 토우타는 각자 있던 곳으로 돌아가고 크리스는 맛있는(?) 밥을 먹는다. 다음 날 아침, 폴은 걸레로 요새의 기름자국을 닦는 일을 시킨다. 폴에게서 걸레를 받았으면 요새 곳곳을 돌아다니며 기름자국을 닦아내자. 기름자국을 전부 닦아낸 다음 폴에게 가면 크리스의 천부적 재능(?)에 대해 칭찬을 하고는 밥을 가져다준다. 그날 밤, 불침번의 다급한 목소리가 침묵을 깬다.

용병대 병사: 아빠, 누군가가 숨어들어온 것 같아!!

간수가 소리를 듣고 달려나간 사이 어디선가 죠이의 목소리가 들려온다.

죠이: 크리스! 있으면 대답해 크리스!!

선택문
1. 여기야 죠이!
2. ……

다시 만난 두 사람

죠이: 크리스…. 다…다행이야…. 지금 구해줄게. 그동안 괜찮았어? 건강해 보이니 안심이군. 자, 병사들이 몰려오기 전에 도망치자.

죠이와 함께 1층으로 올라가 보면 이미 병사들이 탈출로를 차단하고 있다. 강행돌파를 시도해도 잡히는 것은 마찬가지이므로 알아서 선택하자. 일단 회의실로 장소를 옮긴 일행.

빅톨: 자… 그럼 우선 이름부터 말해보지.

죠이: 죠이… 죠이·어트레이드…입니다.

빅톨: 죠이라. 크리스를 구하기 위해 왔다는 건 너도 하이랜드 사람이라는 얘긴가?

죠이: 그렇습니다.

프릭: 그렇군… 그때 놓쳐버린 또 한사람이 바로 너였군.

빅톨: 그러고 보니 너희들이 어째서 그렇게 되었는지 아직 듣지 못했는데.

죠이: 그건….

빅톨: 분명 크리스가 도시동맹의 기습이라고는 했지만 휴전협정 이후 도시동맹군은 움직인 적이 없어. 대체, 무슨 일이 있었던 거야?

선택문
1. 사실은…
2. 그건 말할 수 없습니다

빅톨: 음, 이거 어쩐지 뭔가 냄새가 나는걸. 루카·브라이트… 이름은 들은 적이 있지만…. 그래서 너는 크리스를 구해서 어쩔 셈이었지?

죠이: 크리스를 구해서 함께 캐로 마을에 돌아갈 생각입니다.

프릭: 말인즉, 아직 도망칠 생각이라는 건가?

죠이: 예.

빅톨: 음…, 이거 참 곤란하게 됐는걸. 아무튼 좀 천천히 있다 가라구. 방은 감옥밖에 없지만 식사하고 잠자리는 준비해줄테니까.

결국 다시 감옥에 갇히게 된 크리스와 죠이.

죠이: 미안해… 결국, 너를 구하지 못했군…. 그후 내가 눈을 뜬 것은 토토라는 이름의 마을이었어. 정신을 잃고 물가에 떠밀려와 있던 나를 발견해준 여자

아이의 집에서 상처를 치료받았고 수일이 지났을 때, 용병부대가 소년 한 명을 포로로 잡았다는 소문을 들었지. 그게 너일거라고 생각하고 구해주러 왔는데 내가 너무 쉽게 생각했나봐… 미안해.

대화가 끝나면 폴이 식사를 가져다준다. 죠이는 무슨 생각인지 폴에게 스푼을 부탁한 뒤 식사를 한다. 식사를 마치고 두사람만 남게 되자 죠이는 행동을 개시한다. 그는 스푼으로 문을 가볍게 열고 크리스와 함께 감옥 밖으로 나간다. 1층으로 올라가 보면 보초가 있는데 죠이가 기름걸레에 불을 붙여 적들을 유인한다.

요새에 불을 지르는 죠이

병사들이 불을 끄고 있는 동안 왼쪽 계단을 통해 2층의 발코니로 가면 로프를 이용해 아래로 내려올 수 있다. 요새를 나오면 일단 전에 심부름을 갔던 류베 마을로 가보자.

류베 마을 (リューベ村)

류베 마을에서는 곡예단이 사람들에게 묘기를 보이고 있는데 잠시 구경하고 있다 보면 곡예단의 한 여자가 크리스를 부른다. 크리스는 영문도 모른 채 어쩔 줄 몰라하며 앞으로 끌려나간다. 준비가 되면 크리스의 머리 위에 과일을 올려놓고 나이프를 던지는데 처음에는 수박부터 시작해서 호박(?), 바나나를 거쳐 나중에는 조그만한 귤까지 올려놓는다. 이때 선택문은 모두 첫 번째 것을 선택하면 된다. 한번이라도 움직인다면 리나가 말한 좋은 치료약 신세를 지게 될 것이다.

나 지금 떨고 있니?

성공적으로 곡예가 끝나면 일행은 한쪽에 모여 앞으로 갈 길에 대해 이야기한다. 그들은 크리스 일행과 마찬가지로 하이랜드를 향하고 있는데 그 길목에 있는 괴물 때문에 곤란해하던 중이라고 한다.

리나 : 하이랜드에 들어가려면 이 마을 북쪽에 있는 연북의 고개(燕北の峠)를 넘어가야만 해요. 하지만 소문으로는 흉악한 괴물 때문에 지나갈 수 없게 되었다고 해서 곤란해하던 참이에요. 당신들도 하이랜드에 가는 거라면 함께 가는 게 어때요?

죠이 : 예. 저는 괜찮습니다만, 크리스는 어때?

선택문

1. 물론 OK지
2. 이렇게 멋진 아가씨와 동행하게 되다니!
3. 안돼!

리나 : 어머, 말솜씨가 제법이군요.

리나 일행을 동료로 맞이한다

죠이 : ……

아이리 : 그럼, 당분간 잘 부탁해요. 크리스, 죠이.

볼간 : 잘 부탁해

이제 류베 마을을 나와 북쪽의 고개로 가자.

연북의 고개 (燕北の峠)

고개의 입구에서는 동맹군 병사들이 통행을 금지시키고 있다. 일행은 병사들에게 통과시켜 달라고 부탁하지만 상부의 명령이라며 쉽게 들어주지 않는다. 그러자 갑자기 요상한(?) 음악이 흐르면서 리나가 한 병사를 데리고 잠시 사라졌다가 나타나는데 어찌된 일인지 병사는 태도를 바꾸어 길을 순순히 내어준다.

도대체 무슨 수를 쓴 것일까?

상자를 열어 아이템을 얻으면서 위쪽으로 계속해서 올라가자. 길은 한 갈래로 통하므로 헤맬 염려는 없다. 세이브 포인트에서 저장을 한 뒤 조금 올라가면 미스트쉐이드가 나타난다.

미스트쉐이드 (ミストシェイド)

미스트쉐이드는 지금까지 등장한 적들에 비해 내구력이 상당히 강한 편이지만 결코 어려운 상대는 아니다. 미스트쉐이드는 화속성에 약하므로 협력공격(いっしょに)을 선택하여 유랑곡예단 공격을 사용하고 물간이 언밸런스 상태에 있는 동안에 회복을 해 주는 식으로 반복하면 약 5턴 이내에 쓰러뜨릴 수 있을 것이다. 단독으로 사용하는 마법이나 통상공격 등은 위력이 약하므로 가급적이면 협력공격으로 끝내버리도록 하자.

유랑곡예단 공격(旅の一座攻撃)

미스트쉐이드를 쓰러뜨리고 고개를 빠져나오면 바로 북쪽에 위치한 캐로 마을로 향하자.

프리 캐릭터에 관하여

이 게임에서는 주인공을 포함해 모두 108명의 숙성(宿星)이 등장하는데 필수적인 동료는 이야기 진행과정에서 자연적으로 얻게 되지만 통상적인 경로만 따라가서는 얻기 어려운 인물도 있다. 이들은 반드시 필요한 것은 아니지만 각자 독특한 개성과 능력을 지니고 있기 때문에 전력에 도움이 되기도 하고 요리, 조각, 발명 등 다양한 요소를 맛볼 수도 있으므로 한 명씩 찾아보는 것도 이 게임의 또다른 재미가 될 것이다.

캐로 마을 (キャロの街)

ナナミ
「だいじょうぶ?だいじょうぶ?
ケガはなかった?今までどこにいたの?
...が全滅したって本当?
ね?ね?ね?」

나나미의 과격한 환영인사

캐로에 도착하면 리나 일행은 다른 곳으로 떠나고 크리스와 죠이는 각자 집을 살펴보기로 한다. 서쪽의 도장에 들어가 보면 여동생인 나나미가 크리스를 무척 반겨준다(?).

나나미의 말에 따르면 크리스와 죠이가 스파이로 수배되어 있다고 한다. 밖으로 나가보면 벌써 왕국의 병사들이 크리스를 잡기 위해 도장 앞에 와 있다. 왕국병들과의 전투는 통상공격으로 해결하자. 나나미와의 협력공격인 형제공격(兄弟攻撃)을 사용하면 나나미가 언밸런스 상태가 되어 1턴을 허비하게 되므로 오히려 불리하기 때문이다. 크리스와 나나미는 전력을 다해 싸우지만 결국 라우드에 의해 연행되고 만다. 한편 크리스는 아버지 마르셀에게 자신을 믿어줄 것을 호소하지만 역시 스파이 혐의로 잡혀간다. 감옥에 갇힌 세 사람.

죠이 : 이런…. 크리스, 나나미…. 그쪽도 잡힌 거야?
나나미 : 애는 써봤지만…. 그런데 어쩌다가 스파이 누명을 쓰게 된 거야?
라우드 : 가르쳐 주지.
죠이 : 단장….
라우드 : 그런데 그 급류속에서 잘도 살아있었군.
죠이 : 왜 우리들을…. 도시동맹의 기습이라는 건…. 게다가 그 남자는….
라우드 : 미안하게 됐군. 그 분… 그러니까 하이랜드 왕국의 황자 루카・브라이트님께는 커다란 야망이 있거든. 그리고 말이야… 나한테도 조금 작은 야망이 있지.
나나미 : 황자님?
죠이 : 황가의 인물이 어째서….
라우드 : 루카님의 야망을 위해서 제물이 좀 필요했던 거야. 도시동맹의 기습에 의한 소년병 부대의 전멸. 그 소식은 국민의 분노를 일으키기에 충분하지. 어때 아가씨. 도시동맹 녀석들 정말 심하다고 생각지 않나?
나나미 : 그, 그건…. 크리스나 죠이가 도시동맹에게 당한 게 사실이라면 그렇겠지만…. 그건 몰랐으니까….
라우드 : 바로 그거야. 거짓이라도 들키지만 않으면 진실이 되는 거지. 루카님의 목적을 이루기 위해서는 전란이 필요하다. 그리고 나에게도 커다란 목적이 있어. 이런 시골구석의 소년병 부대장이 아닌 좀더 돈벌이가 되는 지위라고 하는 목적이 말이야. 그러기 위해서는 너희들이 증오의 대상인 스파이로서 죽어줘야만 해. 진실은 그 가슴속에 묻어 둔 채 말이야.
나나미 : 그, 그런…. 그런 바보 같은 일이!
죠이 : 그런…. 그런 일 때문에 동료들을… 모두의 생명을 빼앗고….
라우드 : 미안하다…. 지금의 나로선 그렇게 밖엔 할 수가 없어. 자, 시간이 됐다.
왕국병 : 라우드 단장님. 준비가 모두 완료되었습니다.
라우드 : 그럼, 두 사람. 귀찮은 재판은 서비스로 해주지. 그쪽 아가씨도 날짜만 다를 뿐 어차피 같은 운명이야.
죠이 : 제길…. 용서하지 않겠어.

잠시 후 나나미는 재판을 받기 위해 남고 스파이 혐의를 받고 있는 크리스와 죠이는 곧바로 처형장으로 끌려간다. 형장으로 가는 도중 황녀 질을 만난 일행은 그녀에게 자신들의 무죄를 호소하지만 소용이 없다.

질과의 첫 대면

교수대에 묶여 있는 두 사람. 이 나라의 처형장에서는 교수형을 시행하기 전에 사형수를 두들겨 패서 반쯤 죽여놓은 다음 형을 집행하는 모양이다. 라우드는 그 두들겨 패는 소리를 들으며 자신의 출세가도에 대한 감상에 잠긴다. 그런데 다음 순간 정신이 번쩍 든 라우드가 주위를 둘러보니 크리스와 죠이는 멀쩡한 채 왕국병들만 모두 쓰러져 있다. 용병대의 프릭과 빅톨이 크리스 일행을 구하러 온 것이다.

앗! 이것은?

일행은 나나미를 데리고 가기 위해 감옥으로 향한다. 그러나 감옥이 있는 건물에 도착해 보면 나나미는 스스로 감옥에서 나와 혼자서 적군을 무찌르고 있다. 나나미와 합류했으면 남쪽의 문을 통해 캐로를 빠져 나오자.

연북의 고개(燕北の峠)~용병대의 요새(傭兵隊の砦)

캐로 마을을 나오면 연북의 고개를 통해 다시 용병대의 요새로 돌아가자. 이번에는 지난번에 잡혀 왔을 때와는 달리 자유롭게 이동이 가능하다. 포로 신분에는 변함이 없지만 크리스 일행을 어느 정도 신용할 수 있게 된 이상 행동의 자유를 보장해 주겠다는 것이다. 대화가 끝나면 일단 요새 안의 곳곳을 돌아다녀 보자. 레오나에게 말을 걸면 파티구성을 변경할 수 있다. 금전적 여유가 있다면 지하의 대장간에서 무기를 단련해두자. 앞으로도 새로운 대장간이 보이면 돈이 허락하는 대로 무기의 레벨을 올려두는 것이 게임 진행에 도움이 될 것이다. 현재로서는 전력이 부족하므로 수월한 이동을 위해서 겐겐을 파티에 넣고 류베 마을로 가보자.

류베 마을(リューベ村)

마을에 도착해 보면 입구에 어떤 남자가 쓰러져 있다.

선택문

1. 괜찮아요?
2. 아저씨, 왜 그래요?
3. 내버려두자

이 남자를 동료로 만들어야 하므로 첫 번째나 두 번째를 선택하자.

선택문

1. 아픈가요?
2. ????

그는 배가 고파 죽을 지경이라면서 먹을 것을 달라고 한다

선택문

1. 뭐… 좋아요…
2. 싫어요

식당에서 온 리키마루는 마치 미친 사람처럼 음식을 먹어댄다. 그의 말인즉 여행중에 돈을 잃어버려 움직이지도 못할 정도로 굶주렸다는 것이다. 여기서 리키마루에게 음식을 실컷 먹여준 뒤 3000포치(!)를 지불하면 리키마루가 동료로 들어온다.

선택문

1. 아, 내가 지불하겠어요
2. 어째서?

대화가 끝나면 리키마루는 요새에 돌아가 있겠다면서 사라진다.

많이도 먹는군!

이제 마을 오른쪽 위에서 안절부절못하면서 왔다갔다하는 여자아이에게 말을 걸어보자.

미리 : 이걸… 어쩌지…. 아니? 오빠, 나한테 무슨 용건이라도?

선택문
1. 용건은 없어
2. 무슨 일이라도 있니?

미리 : 저, 실은 내 보나팔트가 없어졌어. 마을 안은 이미 샅샅이 뒤져봤는데 없는 걸 보면 아마 산으로 간 모양이야…. 함께 찾아주지 않겠어?

선택문
1. 좋아
2. 그만두겠어

숲속의 적들은 이제까지 필드에서 출현하던 적들보다 내구력이 훨씬 강하므로 주의해야 한다. 그러나 크리스와 죠이의 협력공격을 잘 활용하면 쉽게 돌파할 수 있을 것이다. 숲으로 들어가 바로 오른쪽 길을 따라가면 보나파르트가 있는데 미리가 접근하자 겁을 먹고 갑자기 일행을 습격해온다.

보나팔트
(ボナパルト)

보나팔트는 공격력이 매우 강한 반면 우리편 1명에 대해서만 통상공격만을 가해오므로 그리 위협적이지는 않다. 따라서 레벨을 어느 정도 올려놓았다면 회복에 그다지 신경을 쓰지 않고도 공략이 가능할 것이다. 크리스와 나나미의 형제공격을 중심으로 하고 나나미가 언밸런스 상태에 빠져있는 턴에 체력이 떨어진 동료가 있다면 회복시키도록 하자.

애완동물(?)과의 일전

일행이 목숨을 걸고 진정시킨 보나팔트가 간신히 얌전해지자 미리는 기뻐하며 일행과 동행하기로 한다. 이제 숲 입구쪽으로 되돌아가서 위쪽 길을 따라 조금 올라가 보자. 그곳에서 나무 밑에 떨어져 있는 어린 새를 둥지와 함께 나무위로 올려주자.

선택문
1. 어린 새를 돌려놓는다
2. 내버려둔다

어린 새를 나무 위에 올려 놓자

잠시 다른 곳으로 갔다가 돌아와 보면 사냥꾼 키니슨을 만날 수 있다.

시로 : 워우 ------!!

키니슨 : 당신인가요? 이곳에 있던 어린 새를 제자리에 돌려놓은 사람이?

선택문
1. 그렇습니다.
2. 아닙니다.

키니슨 : 그렇군요. 역시, 시로가 말한 대로군요.

시로 : 워우 --.

키니슨 : 나는 키니슨. 이쪽은 시로. 우리는 이 숲에 살고 있는 사냥꾼인데 최근 왕국군들이 숲을 휘젓고 다니는 바람에 곤란한 상황이지요. 당신은 어째서 이곳에?

선택문
1. 동료가 되어줄 사람을 찾아서…
2. 말할 수 없습니다…

키니슨 : 그렇군요, 동료찾기라…. 왕국군… 이대로라면 숲은 계속 망가질 뿐이고…. 어때 시로?

시로 : 워우 ----------!!!

키니슨 : 그래요, 우리들이 힘이 될 수 있다면….

키니슨과 시로를 동료로 얻었으면 이제 서쪽에 있는 토토 마을로 향하자.

토토 마을(トトの村)

마을에 들어서면 피리카라는 소녀가 죠이를 알아보고 무척 반가워한다. 이 소녀가 바로 급류에 떠내려온 죠이를 발견해서 구조해준 사

람이었다.

피리카와의 재회

피리카의 부모인 마크스와 조안나도 죠이와 일행을 반갑게 맞이해준다. 이야기를 나누던 중 피리카는 크리스와 죠이를 방으로 불러 뮤즈의 도구점에서 보았다는 나뭇조각 부적을 사다달라고 부탁한다. 곧 부모님의 결혼기념일인데 그것을 꼭 선물하고 싶다는 것이다. 피리카는 자신이 애써 모은 70포치를 죠이에게 건넨다. 피리카의 소중한 돈을 받아들고 밖으로 나오면 뮤즈로 떠나기 전에 먼저 여관으로 가보자. 일행중에 나나미가 있으면 그곳에서 마법사 자무자를 동료로 만들 수 있을 것이다. 그리고 현재 가지고 있는 소지품중에서 ?(물음표)가 붙어 있는 물건이 있으면 감정소에 가서 감정을 받도록 하자. 초반에는 감정소가 이곳밖에 없으므로 지금 감정을 받아두지 않으면 한동안 기회가 없기 때문이다.

뮤즈(ミューズ市)

뮤즈에 도착하면 입구 왼쪽의 도구점에 가서 나뭇조각 부적(木ぼりのお守り)에 대해 물어보자. 주인은 이것은 원래 파는 물건이 아니지만 정 가져가고 싶으면 500포치에 주겠다고 한다.

선택문

1. 물론, 지불해야지
2. 싫어

피리카에게서 받은 돈은 70포치뿐이지만 죠이의 생명을 구해준 은인의 부탁이므로 이 정도는 감수해주도록 하자. 여기서 지불을 거절하면 죠이가 손에 끼고 있던 반지를 팔아 부적 대금을 내고 1500포치를 거슬러 받을 수 있지만 우정도가 떨어지므로 그리 권하고 싶지 않다.

돈 500포치에 우정을 팔 수는 없지!

토토 마을(トトの村)

토토 마을에 돌아와보면 집들은 전부 불타 무너져 있고 사람들도 보이지 않는다. 피리카의 집 앞에서는 피리카만이 홀로 남아 울고 있을 뿐이다. 피리카의 말을 듣고 있으면 잠시 후 애플이라는 여자가 나타나

잿더미가 된 토토 마을

자신을 빅툴에게 안내해달라고 한다. 그녀의 말에 의하면 이것은 루카가 병사들의 사기를 높이기 위해 일부러 마을을 짓밟게 한 것이라고 한다.

마을을 나갔다가 다시 들어와 보면 입구 옆에 어떤 여자가 있다. 그녀의 이름은 한나로 수행에서 돌아와 보니 마을이 이렇게 되어 있었다고 한다. 그녀는 자신의 무기력함을 탓하며 비탄에 잠긴다.

선택문

1. 함께 싸웁시다
2. 서둘러 도망치는 게 좋아요

여기서 첫 번째를 선택하면 한나를 동료로 삼을 수 있다. 이제 애플과 함께 용병대의 요새로 돌아가자.

용병대의 요새(傭兵隊の砦)

애플은 트란 공화국의 군사(軍師) 맛슈의 제자로 죽은 맛슈의 전기를 쓰기 위해 취재차 여행을 하던 중이었다고 한다. 그녀의 말에 따르면 이번 토토 마을의 참사는 루카의 본격적인 도시동맹 침공에 앞서서 행해진 워밍업에 지나지 않으며 다음 목표는 바로 용병대의 요새가 될 것이라고 한다. 크리스 일행이 방에 가있는 동안 회의가 진행되고 결국 그들은 버틸 수 있는 데까지 버텨보기로 결론을 내린다. 다만 전력의 열세를 어느 정도 극복하기 위해서는 화염창(火炎槍)과 같은 강력한 무기를 사용해야 하는데 그것을 고

선택문

1. 알겠습니다
2. 그건 할 수 없습니다.

치기 위해서는 신창(神槍) 챠이라는 사람의 힘이 필요하다고 한다. 빅톨은 크리스에게 신창 챠이를 데리고 와 줄 것을 부탁한다.

이에 승낙을 하면 프릭은 재료 대금과 보수로 준비한 2000포치를 크리스에게 맡긴다. 이제 챠이가 살고 있다는 류베 마을의 숲으로 가보자.

류베 마을 (リューベ村)

전에 어린 새가 떨어져 있던 곳에서 조금 더 올라가 동쪽으로 쭉 가다보면 막다른 곳에 집이 한 채가 있는데 안에 들어가 보면 아무도 없다. 이에 실망한 일행이 돌아가려고 하자 챠이가 나타나서 용건을 묻는다.

선택문

1. 당신의 힘을 빌리러 왔습니다
2. 별다른 용건은 없습니다

그는 전란의 기운을 느끼고 자신이 부름을 받을 것을 이미 알고 있었던 듯 화염창에 대한 모든 준비를 해두었다고 한다. 챠이와 함께 마을로 내려온 일행은 마을이 이미 왕국군에 의해서 불바다가 되어버린 것을 발견한다. 루카는 토토 마을에 이어 류베 마을을 유린하러 왔고 왕국군은 힘없는 민간인들을 잔인하게 학살한 것이었다.

루카의 잔혹한 만행

크리스와 죠이는 루카의 만행을 보고는 분을 참지 못한 채 무모하게 달려나가려고 하지만 챠이의 현명한 판단으로 일단 전멸의 위기는 넘긴다. 왕국군이 철수한 뒤 마을로 내려온 일행은 전의를 불태우며 요새로 향한다.

용병대의 요새(傭兵隊の砦)

요새에 도착한 챠이는 곧바로 화염창의 수리에 들어가기로 한다. 빅톨은 크리스 일행에게 이곳은 위험하니 싸움이 시작되기 전에 뮤즈로 가 있으라고 한다.

선택문

1. 알겠습니다
2. 나도 함께 싸우겠어요

크리스가 함께 싸우겠다고 하자 프릭은 자신과 1대1로 대결을 해서 이기면 허락하겠다고 한다.

선택문

1. 알겠습니다
2. 역시 그만두겠습니다

첫 번째를 선택하면 프릭과의 모의전이 시작된다.

1대1 대결

1대1 대결 이벤트는 앞으로도 몇 번 더 나오므로 여기서 요령을 잘 익혀두도록 하자. 우선 대결을 하기 전에 반드시 체력을 완전히 회복시켜두어야 한다. 처음부터 체력이 떨어져 있으면 레벨이 압도적이지 않은 이상 대단히 불리하기 때문이다. 그 다음에는 상대가 하는 말을 잘 듣고 움직여야 하는데 '이쪽에서 간다!(こちらから行くぞ!)' '자 받아봐라!(受け損なうなよ!)'등의 공격의사가 보이면 방어(ぼうぎょ)를 하고 '덤벼라!(打って来い!)'등의 말을 하면 공격(こうげき)을 선택하도록 하자. 상대가 공격해올 것이 확실하다고 생각될 경우에는 돌격(すてみのこうげき)을 선택하면 타격을 줄 수 있다. 그러나 무엇보다도 1대1 대결에서 승부를 결정짓는 가장 중요한 요소는 크리스 자신과 장비한 무기의 레벨에 있음을 명심하자. 1대1 대결에서 패배하면 곧바로 게임이 끝나니 주의하자.

상대의 말을 듣고 잘 생각해서 움직이자

프릭을 이기거나 공격을 몇 번 받아내면 크리스의 실력을 인정해 주면서 그에게 1개 부대의 지휘를 맡기기로 한다. 잠시 후 일행이 방에 돌아가면 부대의 이름을 정하는 화면이 나온다. 여기서는 레인보우 부대라고 정하기로 한다. 휴식을 취하고 있으면 곧이어 왕국군이 쳐들어온다.

전쟁 이벤트, 요새방어작전

<제 1차전>

이번 작전은 적의 선발부대를 격파한 뒤 요새의 방어태세를 견고히 하고 원군을 기다리는 것이 목적이다. 따라서 제 1차전에서는 적을 양쪽에서 포위하여 화염창으로 공격하게 되는데 크리스의 부대는 하나뿐이므로 한 개의 유니트만 운용해주면 된다. 직접공격은 이로울 것이 없으므로 문장을 선택해서 먼 거리에서 화염창 공격을 하도록 하자. 적군에게 어느 정도 타격을 주면 철수를 할 것이다. 무리를 하지 않는 이상 승리할 수 있으므로 조작법을 익혀두자.

화염창의 활용이 포인트

빅톨과 프릭은 가능한한 흩어져서 도망가기로 하고 사라진다. 죠이는 피리카를 두고 갈 수 없다면서 구하러 가겠다고 한다.

선택문

1. 나도 가겠어
2. 나는 먼저 도망가겠어

죠이와 함께 피리카를 구하러 요새 안으로 들어가도록 하자. 2층 회의실에 가보면 루카가 피리카가 보는 앞에서 폴을 죽인다. 피리카가 놀라서 울음을 터뜨리자 루카는 피리카마저 죽이려고 한다.

선택문

1. 구한다
2. 구하지 않는다

위기일발의 순간에 크리스와 죠이가 루카의 칼을 막아보지만 현재의 그들로서는 역부족이었다. 이때 갑자기 폭음과 함께 요새가 흔들리기 시작한다. 그와 함께 나타난 것은 빅톨과 프릭. 그들은 화염창을 전부 보일러에 집어넣어서 폭발을 유도한 것이었다. 일행은 뮤즈에서 다시 합류하기로 하고 일단 요새를 탈출한다.

필사의 탈출

가까스로 요새를 빠져나온 일행은 잠시 숨을 돌린다. 그런데 피리카는 요새에서의 일로 충격을 받아서 실어증에 걸려 버린 듯하다.

토토 마을(トトの村)~뮤즈(ミューズ市)

토토 마을에 들어서면 갑자기 피리카가 혼자서 왠 동굴로 사라져 버린다. 따라들어가 보면 석판에 다음과 같은 글귀가 적혀 있다.

『나와 내 벗의 마음을 이곳에 봉한다. 우리들은 끝내 그것을 하나로 하지 못한 것을 깊이 후회한다. —한, 겐카쿠』

석판속으로 들어간 크리스와 죠이는 렉나트라는 존재의 인도를 받아 자신들의 운명을 향해 나아간다. 그곳에서 그들은 자신들이 추구하고자 하는 이상과 삶의 목적, 그리고 우정에 대한 환상을 보게 된다. 렉나트는 환상을 통해 크리스와 죠이의 마음을 투영해보고 운명의 계승자로서의 자격을 인정한다.

렉나트: 나는 '문의 문장(門の紋章)'의 계승자. 세계와 세계를 연결하고 닫는 자. 위대한 '천칭'의 대리인으로서 운명을 증거하는 자. 이 땅에 숙성(宿星)이 모이는 징조가 있습니다. 지금은 운명이 흔들려 미래가 보이지 않는 시기. '27개 진의 문장'의 하나가 당신들을 인정하였습니다. 그 운명을 잇는 자들이여 당신들에게 문을 열어 드리지요.

죠이: 인정이라니… 아까 그 환상이?

렉나트: 그렇습니다. 문장은 당신들의 자격을 인정하였습니다. 운명의 움직임은 이 안에 잠들어 있는 '시작의 문장(始まりの紋章)'의 힘을 필요로 하고 있습니다. 각자 문장의 앞에 서서 오른손을 드는 것입니다. 그러면 운명을 여는 힘이 당신들에게 부여될 것입니다. 생각하고, 다음은 결정하는 것입니다. '힘'은 당신들에게 '평온'을 가져다주지는 않습니다. 하지만 미쳐 날뛰는 운명은 많은 사람들에게 상처를 주겠지요. 그것을 가라앉히는 방법은 이 길밖에 없습니다. 당신들이 '힘'을 원치 않는다면 이대로 원래의 세계로 돌려보내 드리지요.

죠이: 힘… 문장… 27개 진의 문장의 힘이라는 건가…. 어떻게 할까 크리스?

선택문

1. '힘'이 필요하다면…
2. 나는 '힘' 따윈 필요없어

죠이: 가보자. '힘'이라는 것이 도대체 무엇인지… 그것을 확인해 보는 거야. 크리스 나는 오른쪽의 동굴로 들어갈테니 너는 왼쪽을 부탁해.

대화가 끝나면 왼쪽 동굴의 끝에 있는 문장 앞으로 가자.

죠이: 여기군. 크리스! 들려? 준비된 거야?

선택문

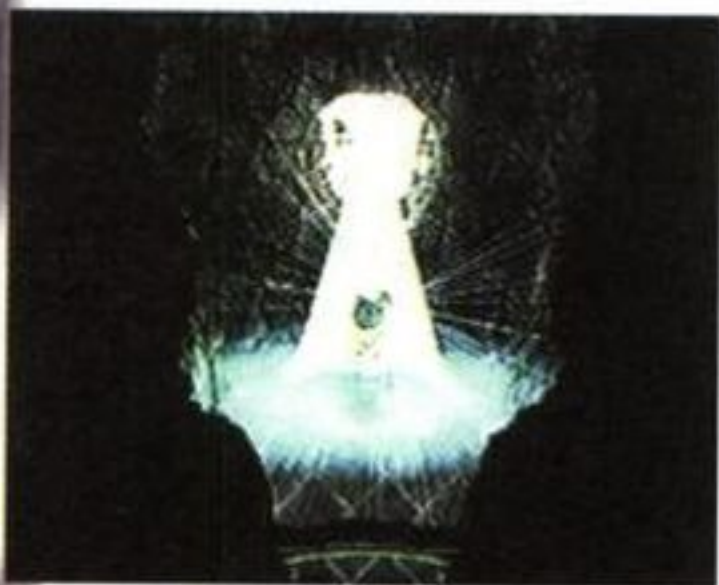
1. 오른손을 든다
2. 잠깐 거다려

익히는데 중점을 두도록 하자.

<제 2차전>

선발부대가 격파당해 물러났던 원정군은 애플의 예상과는 달리 즉시 전열을 재정비하여 공세를 가해온다. 우리편은 요새 안에서 화염창을 사용하여 수비를 하지만 곧 화염창의 힘이 전부 소모되어 불리한 상황에 놓이게 된다. 그런데 설상가상으로 루카의 대규모 부대가 숲을 지나 요새의 후방을 치는 바람에 요새는 맥없이 함락되고 만다. 제 2차전은 어차피 지게 되어 있으므로 요새 안에서 그냥 가만히 있도록 하자.

유니트를 마을 위에 두면 대미지가 회복된다

크리스와 죠이가 각각 손을 들자 둘은 빛에 휩싸이며 '빛나는 방패의 문장(輝く盾の紋章)'과 '검은 칼날의 문장(黒き刃の紋章)'을 부여받는다. 그들은 앞으로 이어질 거대한 운명의 행로에 그 첫발을 내디딘 것이다.

숙명의 역사가 시작된다

일행과 합류했으면 마을을 나와 뮤즈를 향하자. 가까스로 뮤즈까지 도착한 일행. 그러나 뮤즈의 경비병은 최근에 벌어졌던 사태로 인해 경비가 강화되어 통행증이 없이는 들여보내 줄 수가 없다고 한다. 답답하기는 하지만 정식 용병대 소속도 아닌 지금으로서는 어쩔 수가 없다. 일단 뮤즈에 오는 길에 있던 백록정(白鹿亭)으로 가보자.

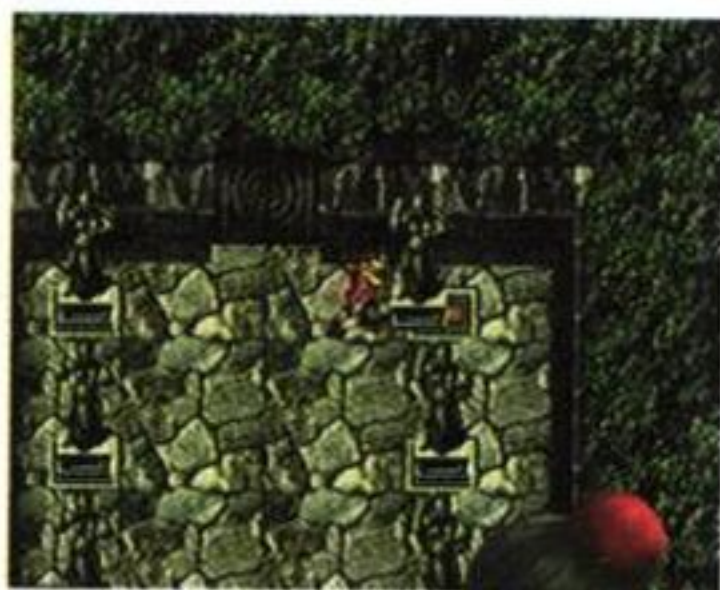
문전박대를 받는 일행

백록정(白鹿亭)

여관 백록정을 운영하고 있는 힐더는 일행을 친절하게 맞이해 준다. 그런데 그의 남편 알렉스는 유적의 비밀을 알아냈다며 갑자기 들어와서는 야단이다. 알렉스는 아내에 대한 걱정은 생각하지도 않고 일확천금만을 노리며 보물을 찾으러 돌아다니는 사람이었던 것이다.

다음 날 유적을 조사하기 위해 뮤즈 사람들에게 도움을 청하러 갔던 알렉스가 실망한 채 돌아온다. 마을사람들이 자신의 말을 전혀 믿으려 하지 않는다는 것이다. 결국 일행이 유적의 조사를 도와주기로 하고 대신 알렉스는 뮤즈의 통행증을 빌려주기로 한다. 대화가 끝나면 여관의 행상인과 문장사에게서 전열을 재정비한 후 여관 오른쪽으로 통로를 따라 위로 올라가 보자.

신달 유적(シンダル遺跡)

그곳은 사라진 전설상의 민족인 신달족의 유적이었다. 먼저 여섯 개의 석상이 있는 곳으로 가서 자리에서 벗어나 있는 석상을 밀어보자. 그러면 문이 열리면서 둥근 석판을 얻을 수 있을 것이다.

이 석상을 밀면 문이 열린다

둥근 석판을 열리지 않던 문의 홈에 끼워 넣고 지나가면 바로 왼쪽의 통로에서 삼각석판을 얻을 수 있다. 이제 삼각석판을 가지고 맨 위의 오른쪽 통로로 가보자. 그곳의 홈에 석판을 끼워 넣으면 수문이 닫히면서 물이 빠질 것이다. 수로에 물이 빠지면 지금까지 지나다니지 못하던 곳을 몇 군데 더 갈 수 있게 된다. 아이템을 모두 챙기고 사각석판을 얻었으면 맨위 왼쪽의 문을 열고 들어가 보자. 그러면 통로에 있던 석상의 주인공을 만나볼 수 있을 것이다.

더블헤드
(ダブルヘッド)

HP는 2500으로 지금까지 등장했던 적들에 비해 상당히 높으며 역시 불에 약하다. 파티 전원에게 피해를 주는 빛의 화살을 사용하지만 그다지 위력은 없으므로 안심하자. 크리스와 나나미의 협제공격을 중심으로 적절히 회복을 병행해 주면 쉽게 공략이 가능할 것이다.

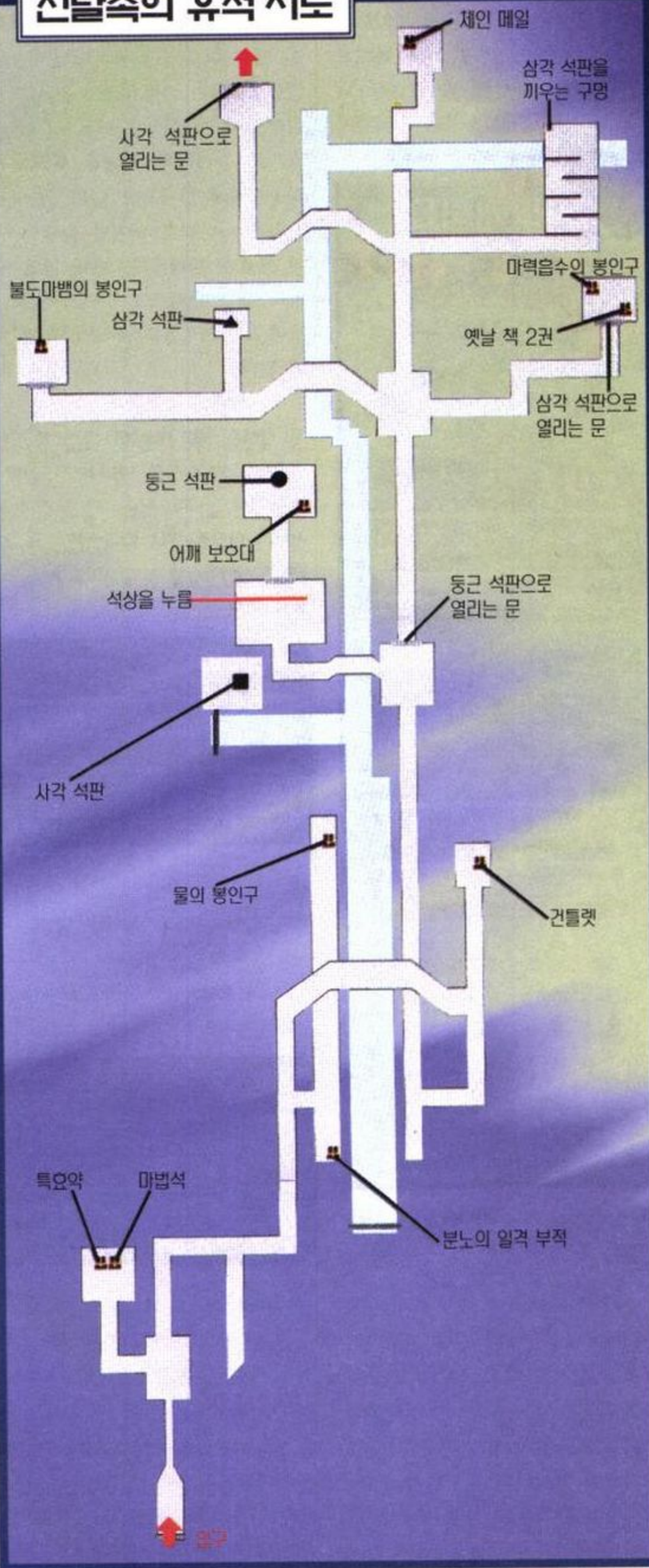
더블헤드의 출연

더블헤드를 쓰러뜨리고 제단 같이 생긴 곳으로 올라가 보면 상자가 하나 있는데 그 안에는 기대와는 달리 약초가 한단 들어있을 뿐이다. 실망한 알렉스는 모든 것을 포기하고 일행과 함께 백록정으로 돌아가기로 한다.

백록정(白鹿亭)

여관으로 돌아와 보면 어찌된 일인지 힐더가 쓰러져 있다. 죠이는 의사를 부르러 가고 나나미가 나서 일단 응급조치를 하지만 회복될 기미는 보이지 않는다. 대화

신달족의 유적 지도

체인 메일
삼각 석판을 끼우는 구멍
사각 석판으로 열리는 문
마력흡수의 봉인구
불도마뱀의 봉인구
삼각 석판
옛날 책 2권
삼각 석판으로 열리는 문
둥근 석판
어깨 보호대
석상을 누름
둥근 석판으로 열리는 문
사각 석판
물의 봉인구
건틀렛
특효약
마법석
분노의 일격 부적
입구

가 끝나면 조금 전에 유적 입구에서 알렉스가 버렸던 약초를 가지고 와서 약을 만들어 먹이자. 그러면 힐더의 병은 씻은 듯이 나아버린다. 신달족의 보물이란 바로 이 약초였던 모양이다. 알렉스는 이번 일로 정신을 조금 차린 듯 하다. 다음 날 약속대로 통행증을 받은 일행은 다시 뮤즈로 향한다.

뮤즈(ミューズ市)

통행증에는 알렉스 가족의 이름이 적혀 있기 때문에 일행은 각자 역할을 정해서 알렉스 가족인 것처럼 속이려고 하지만 결국 수상한 사람으로 몰려 감옥에 갇히고 만다.

ジョウイ
「ハイランドを出てから、いろいろあったな。」

과거를 회상하는 죠이

날이 밝으면 빅톨과 프릭이 찾아와 일행을 감옥에서 꺼내준다. 감옥에서 나오면 일단 주점으로 가서 레오나에게 말을 걸어 크리스, 죠이, 나나미만으로 파티를 구성한 다음 북쪽에 있는 시청사로 가자. 그곳에서 기다리고 있던 빅톨과 함께 회의실로 들어가면 뮤즈장 애너벨을 만날 수 있다. 빅톨과 애너벨은 예전부터 친분이 있던 사이인 듯 반갑게 인사를 나눈다. 빅톨은 애너벨에게 앞으로 닥칠 큰 싸움에 대비해서 일행을 맡아 줄 것을 부탁한다. 대화가 끝나면 시청사 내부를 돌아다녀 보자. 오른쪽 방에서는 제스가 누군가와 대화를 하고 있다.

병사 : 하지만 이 사이즈밖에….
제스 : 무슨 소릴 하는 거야. 이건 소년병의 군복이라구. 이런 걸로는….
나나미 : 무슨 일이죠?

제스: ……. 크리스, 죠이. 부탁이 있는데 들어주지 않겠나?
죠이: 어떤 일이지요?
제스: 실은, 뮤즈와 하이랜드 국경 가까이에 루카·브라이트의 군이 캠프를 치고 있다. 다음은 이 뮤즈를 노리고 있기 때문이지. 그래서 그곳에 어느 정도의 식량이 있는지 알아보고 싶은데…. 잠입을 위해 준비한 왕국군의 군복이 소년병용이었지 뭔가…. 크리스, 죠이. 자네들은 하이랜드의 소년병이었지? 달리 군복을 입수할 방법도 없고… 어떤가?
죠이: 우리들에게 하이랜드군의 캠프에 숨어 들어가서 식량이 얼마나 되는지 조사해달라는 말씀이시군요.
나나미: 에엣?? 그런!!! 위험하지 않을까요???
제스: 뭐 다소간 위험은 따르겠지…. 하지만 식량이 얼마나 되는지 알 수 있다면 우리 뮤즈에게 있어 커다란 득이 된다. 왕국군이 장기전을 생각하고 있는지 알 수 있으니까 말이야.
죠이: …… . 어떻게 하지 크리스?

선택문
1. 그건… 곤란합니다.
2. 알겠습니다.

나나미: 에엣!! 그, 그런 위험한….
제스: 그렇군! 고맙네. 자네들은 우리 뮤즈의 자랑이야. 이것이 군복이네. 입는 방법은 잘 알고 있겠지. 하이랜드의 국경은 뮤즈를 나가 북동쪽의 길을 따라가면 되네. 국경의 관소에는 연락을 해두지. 그럼 부탁하네.

스파이 역할을 부탁하는 제스

왕국병의 제복을 받았으면 레오나에게 가서 파티를 구성한 뒤 뮤즈를 나와 동북쪽의 국경지대로 향하자.

프리캐릭터 EVENT

뮤즈에서 문장사의 집 옆에 있는 골목을 지나가려 하면 엘자라는 여자가 나쁜 사람에게 쫓기고 있다며 물건을 맡아줄 것을 부탁한다.

선택문
1. 뭐라구요?
2. 좋습니다

엘자가 사라지고 나서 위쪽으로 나오면 크라이브라는 사람이 나타나 일행에게 키가 크고 금발을 가진 여자를 못 보았느냐고 물어본다.

선택문
1. 몰라요
2. 그러니까…

그와 만난 뒤 뮤즈를 나오려 하면 엘자가 고맙다면서 그 답례로 음세트 1(音セット1)을 준다. 이때 크라이브가 엘자를 발견하고 잡으려 하지만 엘자는 일행을 방패삼아 멋지게 탈출하고 만다.

울부짖는 목소리 조합의 집행인?

관소(關所)~하이랜드군의 캠프

관소에 도착하면 경비병이 길을 안내해준다. 숲속의 길을 따라가면 적에게 들키지 않고 접근이 가능하다고 한다. 캠프 가까이 접근하면 하이랜드군 소년병의 제복을 입은 크리스와 죠이만이 잠입하게 된다. 식량창고에 가까이 가면 왕국군 병사에게 발각되지만 입고 있던 제복 덕분에 무사히 창고 내부를 둘러볼 수 있게 된다. 이곳에 약 2주동안 먹을 수 있는 식량이 있음을 확인한 일행. 그런데 밖으로 나오다가 공교롭게도 두사람의 얼굴을 알고있는 라우드에게 발각되고 만다. 일행은 급히 달아나려고 하지만 출구는 이미 봉쇄된 상태였다. 이때 캠프 중앙에 있는 천막으로 들어가면 황녀 질의 도움으로 위기를 모면할 수 있게 된다.

질: 당신들 캐로 마을에서 한번 본 적이 있지요. 그때 당신은 '이 나라가 우리들을 배신한 겁니다. 나는 그것을 절대 용서하지 않겠습니다' 라고 했었지요. 어때요? 실현가능할 것 같은가요?
죠이: 그건….

선택문
1. 반드시… 언젠가, 반드시…
2. ……

질: 그렇군요….
죠이: 질씨… 아니… 황녀님. 당신이 왜 이런 곳에 와 있는 겁니까?
질: 나의 오라버니… 루카·브라이트는 알고 있겠지요?

선택문
1. 알고 있습니다
2. …공포스러운 짐승입니다

질: 오라버니는 이 싸움을 더 키우려 하고 있습니다. 하이랜드 국민 대부분은 이미 싸움에 지칠대로 지쳐 있는데…. 게다가 오라버니는 더욱 더 무서운 일을 생각하고 있습니다…. 그것을 어떻게든 막아보려고…. 이곳에 와있는 것입니다만…. 결국 허사였습니다…. 이야기를 들어보려고 하지조차 않더군요…. 오라

버니에게 있어서는 나조차 '적'으로 밖에는 보이지 않는 모양이에요…. 제게는 오라버니를 멈출 힘이 없습니다. 여기 와서 얻은 것이라곤 그것을 뼈저리게 느꼈다는 사실뿐…. 여자의 몸으로는 여기까지가 한계인 모양인가 보지요…. 이야기가 길어졌군요. 차가 다 식어 버렸네요.

황녀 질과의 운명적인 만남

질은 루카의 만행에 반대하여 평화를 원하고 있었던 것이다. 죠이는 이 만남으로 인해 후일 커다란 운명의 변화를 겪게 된다. 대화가 끝나고 천막을 나와 캠프를 빠져나가려 하면 라우드에게 다시 발각이 되는 바람에 전투에 돌입하게 된다. 라우드는 질의 속마음을 알고 미리 준비를 하고 있었던 것이다. 어차피 조무래기들이므로 협력공격으로 간단히 끝내주자. 하지만 계속 몰려드는 왕국병들 때문에 결국 죠이가 홀로 남아 그들을 막아내기로 하고 크리스는 먼저 일행이 있는 곳으로 도망치게 된다. 죠이가 걱정이 되지만 현재로서는 별 도리가 없으므로 일단 일행과 합류한 뒤 뮤즈로 돌아가자.

뮤즈(ミューズ市)

뮤즈로 돌아오면 우선 제스가 있는 시청사로 가보자. 하지만 회의실에서 중요한 회의가 열리고 있어서 들어갈 수가 없다고 한다. 할 수 없이 일행은 빅톨이 있는 주점으로 가서 사정을 말해보기로 한다. 빅톨과 프릭은 죠이의 일을 듣고 깜짝 놀라며 함께 애너벨에게 가보자고 한다. 회의실에서 빅톨과 프릭은 크리스 일행을 스파이로 사용한 것에 대해 거칠게 항의한다. 하지만 제스는 불가피한 결정이었다고 말하면서 크리스에게 식량이 얼마나 있었는가를 물어본다.

선택문

1. 2주 분량 정도의…

2. ……

나나미는 죠이를 구해줄 것을 요청하지만 애너벨은 시민의 안전을 책임지고 있는 시장으로서 어쩔 수 없는 결정을 내리고 만다. 지금은 섣불리 군을 움직일 상황이 아닌 것이다. 결국 일행은 그곳을 나와 주점으로 돌아오고 나나미는 죠이를 기다린다면서 성밖으로 나간다. 성밖으로 나가보면 나나미가 죠이를 기다리고 있다. 성벽 밖에서 두사람은 여러 가지 이야기를 나눈다. 적당히 함께 기다려 주다가 안으로 들어오자.

죠이의 무사를 기원하는 두 사람

그 날 저녁. 갑자기 나나미가 뛰어들어와서 법석을 떤다. 곧이어 모습을 나타내는 죠이와 피리카. 죠이는 무사히 그곳을 탈출한 모양이다. 어쩌면 그렇지 않을 수도….

이튿날 아침 일행은 도시동맹의 지도자들이 모이는 죠스톤 구상회의(丘上會議)를 보러 가기로 한다. 여기서 중앙통로를 왔다갔다하고 있는 토우타에게 말을 걸면 동료로 만들 수 있을 것이다. 프릭의 도움으로 회의실에 들어온 일행. 엄숙한 분위기 속에 도시동맹의 지도자들과 기사단장이 속속 도착하고 잠시 후 회의가 시작된다.

애너벨: 지금부터 죠스톤 맹약에 의거하여 구상회의를 집행하겠습니다.

제스: 하이랜드 군은 이미 국경에 집결해 있습니다. 왕국군의 식량은 약 2주간분. 곧바로 침공을 감행해올 것으로 생각됩니다.

마카이: 기다려 주십시오. 하이랜드는 아직까지 휴전협정을 지키고 있지 않습니까?

제스: 하이랜드군은 이미 우리 뮤즈의 동부지역을 침공하여 많은 마을을 불태웠습니다.

골드: 그에 관해서는 하이랜드로부터 산적의 소행이라는 회신이 와 있소만.

그랜마이어: 빅톨의 용병부대가 산적따위에게 격파당하리라고는 생각하기는 어려운데.

하우저: 하이랜드가 군을 집결시키고 있는 것은 틀림없는 사실이고 이것은 도시동맹에게 있어 커다란 위협입니다.

구스타프: 전부터 하이랜드군은 국경에 접근하더라도 본격적으로 침공해온 적은 없었는데. 이번에도 마찬가지가 아닐까?

테레즈: 하이랜드군의 지휘관은 황제 아가레스·브라이트에서 그 아들인 루카·브라이트로 바뀌어 있습니다. 이전과 똑같이 생각할 수는….

골드: 호오, 동맹의 공출금은 3년이나 내지 않고 있으면서 입만 살아있군 그래.

테레즈: 그건….

골드: 구스타프 말대로 일전을 벌이면 녀석들은 도망치게 되어 있어. 우리 기사단이 나설 필요까지도 없지.
마카이: 우리 토리바도 긴 싸움으로 시민들도 지쳐 있고….
애너벨: 루카·브라이트는 악귀와 같은 남자입니다. 이 뮤즈의 수비가 뚫리면 동맹은 산산조각이 납니다. 도시동맹의 맹주로서, 맹약에 따라, 동맹군 전군의 결집을 명합니다.
구스타프: 그렇게 겁먹을 필요는 없어. 뮤즈를 지키느라 우리 틴트의 시민이 굶주려서는 의미가 없어.
그랜마이어: 맹약에 의거한 명령이오. 말을 삼가야 하지 않겠소, 구스타프경.
제스: 모든 분들께 알립니다. 지금 하이랜드군이 진군을 시작했습니다. 이미 국경의 부대는 전멸상태라고 합니다. 적군은 지금 이 뮤즈시를 향하고 있다고 생각됩니다.
그랜마이어: 뭐라고!!
골드: 어차피 정말로 싸울 생각이 있는 건 아니야.
애너벨: 모두 들으셨겠지요. 즉시 전군의 소집을 명합니다.
골드: 흥….

지도자들이 자기 집단의 안위만을 걱정하는 바람에 좀처럼 합의가 이루어지지 않는다. 그들은 아직 루카·브라이트와 그의 야망에 대한 실체를 깨닫지 못하고 있는 모양이다.

죠스톤 구상회의

회의가 끝나고 주점으로 돌아가면 그곳에 애너벨과 애플이 와있다. 애너벨은 전군이 모이는데 걸리는 시간을 벌기 위해 용병대에게 이틀간만 왕국군의 진격을 막아줄 것을 부탁한다. 또한 그녀는 크리스 일행에게 겐카쿠에 관해 해줄 이야기가 있다면서 싸움이 끝나면 자신에게 오라는 말을 남기고 돌아간다. 다음 날 아침, 준비가 끝나고 빅톨에게 말을 걸어보면 전쟁 이벤트에 들어간다. 전쟁 이벤트에 들어가기 전에는 항상 준비여부를 물어오므로 세이브를 하거나 장비를 정비해두자.

선택문
1. 음
2. 아직

전쟁 이벤트
적의 진군을 막아라

크리스는 2개 부대의 지휘를 맡게 된다. 이번 작전의 목적은 적의 진군을 일시적으로 차단하는 것이므로 무리하게 전투를 이끌 필요는 없다. 전투 개시 후 몇 턴이 지나면 마틸다 기사단의 마이크로토프가 나타난다. 뮤즈에서 가장 가까운 마틸다 기사단의 원군이 한발 앞서 도착한 것이다. 게다가 적장 중에는 빅톨의 옛 동료인 길버트가 끼어 있는데 빅톨의 설득에 의해서 아군으로 돌아서게 된다. 이렇게 되면 매우 유리한 상황에서 전투가 진행이 될 것이다. 대미지를 입은 유니트는 마을 안으로 들여 보내주면 문장을 사용하지 않고도 회복을 시킬 수 있다. 적군에게 적당히 타격을 입히면 적장 소론·지가 퇴각을 명할 것이다.

원군과 전향으로 전세가 역전!

전투가 끝나고 여관으로 돌아온 일행. 그런데 이때 죠이가 자신의 방에서 왠 수상한 사람과 의심스러운 대화를 나누는 것을 볼 수 있다. 다음 날 아침, 일행은 애너벨을 만나러 가기로 한다. 그런데 회의실에서는 사우스 윈도우의 그랜마이어와 틴트의 구스타프가 군사협력 문제로 말다툼을 벌이고 있었다. 결국 애너벨은 마음이 어지러운지 밤에 다시 와달라며 일행을 돌려보낸다. 여관에서 죠이는 피리카를 나나미에게 맡긴 후 어디론가 사라진다. 잠자리에 들기 전에 밖으로 나와 시청사 앞에 가보면 죠이가 어젯밤의 그 사람과 이야기를 나누고 있는 것을 볼 수 있다.

카게: …그럼.
죠이: 크리스…

선택문
1. 뭐하고 있는 거야?
2. 지금 그 사람은 누구야?

죠이: …미안해… 크리스…. 지금은… 말할 수 없어…. 크리스… 이 싸움은 금방 끝나지 않아…. 그러니까, 너나 나나미 모두 도망치도록 해….

선택문
1. 너는 어떻게 할건데?
2. 응…

죠이의 행동이 이상하다

죠이 : …. 혹시… 내가 죽게 되면… 피리카를 부탁해….

죠이는 알 수 없는 말을 남기고 사라진다.

그날 늦은 저녁 시간에 빅톨이 애너벨의 방을 찾아오고 두사람은 술을 마시며 오랜간만에 만난 회포를 푼다. 아마 두사람은 지난 날에 서로 사랑했던 사이인 듯 하다. 애너벨은 도시동맹의 맹주 자리에 있는 만큼 앞으로 다가올 결전에 대한 부담이 큰 모양이다. 한편 여관으로 돌아온 크리스는 죠이의 모습이 보이지 않는 것을 알게 된다. 걱정스런 마음을 억누르며 크리스와 나나미 두사람이 시청사로 가보면 이미 죠이가 애너벨의 방으로 들어갔다고 한다.

죠이 : 죄송합니다. 애너벨씨. 실례해도 괜찮겠습니까?
애너벨 : 물론…. 하지만 죠이. 이렇게 늦은 시간에 무슨 용건이지?
죠이 : 당신의 목숨을… 가지러 왔습니다.
애너벨 : 어린아이가 할 농담이 아닌 것 같은데.
죠이 : 부탁합니다. 목소리를 높이지 말아 주십시오.
애너벨 : 진심이라 생각하고 싶진 않지만….
죠이 : 용서하세요.
애너벨 : 이 뮤즈, 그리고 도시동맹을 지키는 알… 많은 사람들이 편안하게 살 수 있도록 보살피는 알… 그것이 내가 해야 할 알…. 그것을 방해하면서까지 해야 할 일이, 네게도 있다는 건가?
죠이 : 제게도… 해야 할 일이 있습니다.
애너벨 : 그렇다면 죠이, 너는 그 무게를 감당할 각오가 되어 있다는 건가?
죠이 : 제겐, 그것을 이겨내야만 할 이유가 있으니까요….
애너벨 : 밖에 도움을 청해도, 그 나이프를 멈출 수는 없겠군…. 하지만 이 술잔이라도 비울 수 있게 해 주지 않겠나? 소중한 친구로부터의 선물…. 두고 가면 미련이 남을 것 같아.
죠이 : 미안합니다.
애너벨 : 모질지 못하군!!! 소년!!!

애너벨이 칼을 빼어들고 방심한 틈을 노리지만 결국 죠이의 나이프에 당하고 만다.

운명의 갈림길

애너벨의 방으로 들어가자 죠이는 말없이 사라져 버리고 크리스는 뒤따라들어온 제스에게 현장을 목격당하는 바람에 꼼짝없이 범인으로 몰리게 된다. 그리고 이때 왕국군이 시내로 진입했다는 보고가 들어온다. 왕국군의 내통자가 성문을 열어 주었던 모양이다. 애너벨은 죽어가면서 크리스에게 겐카쿠의 일로 사과해야 할 일이 있다고 말하지만 더이상 말을 잇지 못하고 숨을 거둔다. 일행은 탈출하기 전에 피리카를 구하기 위해 급히 여관으로 간다. 레오나는 사우스 윈도우에서 모두 합류하기로 했다면서 어서 도망가라고 한다. 대화가 끝나면 피리카를 데리고 성을 나와 남쪽의 코로네를 향하자. 일행은 도중에 노숙을 한 뒤 날이 밝자 다시 길을 나선다.

코로네(コロネの街)

사우스 윈도우에 가기 위해서는 배로 호수를 건너야 하는데 선착장에 가보면 왕국군 병사가 길을 막으면서 루카의 지시로 출항이 금지되었다고 한다. 병사와의 대화가 끝나면 여관으로 가보자. 그곳에서는 마침 사우스 윈도우로 가기 위해 이곳에 머무르고 있던 리나 일행을 만날 수 있을 것이다. 대화를 마친 뒤 선착장 오른쪽 끝에 있는 오두막으로 가보자. 그곳은 명뱃사공 타이·호와 그의 동생 야무·쿠가 살고 있는 집이다. 일행은 그들에게 배를 띄워줄 것을 부탁하지만 쉽사리 들어주질 않는다.

선택문
1. 어떻게 해서든 건너가고 싶습니다!
2. 알겠습니다.

크리스가 거듭해서 부탁을 하자 타이·호는 주사위 놀이를 해서 이기면 배를 내어주겠다는 제의를 한다.

선택문
1. 좋아요
2. 역시, 그만두겠어요

첫 번째를 선택하면 주사위 게임이 시작된다.

귀뚜라미 게임

귀뚜라미라는 이름의 이 게임은 주사위를 3개 던져서 같은 숫자 2개가 나오면 남은 하나가 눈이 되는데 이 눈의 숫자가 높은 쪽이 이기는 것이다. 단, 3번까지 던져서 같은 수가 나오지 않으면 눈이 없는 것으로 간주되어 무승부가 된다. 또한 특별한 경우이기는 하지만 4·5·6이나 1이외의 동일 눈이 3개 나오면 그대로 이기게 되어 각각 건 돈의 2~3배를 받을 수 있다. 하지만 1·2·3이나 1이 3개 나오면 그외는 반대로 건 돈의 2~3배를 내야 한다. 만일 주사위가 그릇 밖으로 나가면 역시 패배가 된다. 동료를 얻기 위해서는 앞으로도 몇 번씩 거쳐야할 이벤트이므로 여기서 요령을 확실히 익혀 두자.

그릇밖으로 나가면 '소변'

게임에서 이기면 타이·호가 배를 내어주겠다고 한다. 대화가 끝나면 여관으로 가서 리나 일행을 데리고 다시 와서 배를 타도록 하자.

쿠스쿠스(クスクスの街)~사우스 윈도우시(サウスウィンドゥ市)

일행을 쿠스쿠스에 데려다 준 뒤 타이·호와 야무·쿠는 다시 코로네로 돌아간다. 쿠스쿠스를 나오면 동료들과 만나기로 한 남쪽의 사우스 윈도우로 가보자. 사우스 윈도우에 들어서면 바로 빅톨을 만날 수 있다. 대화가 끝나면 프릭이 기다리고 있는 술집으로 가보자. 프릭과 빅톨도 실은 하루전에 막 도착했는데 다른 동료들은 아직 보이지 않는다고 한다. 그는 사우스 윈도우의 시장 그랜마이어를 만나기로 했다고 한다. 빅톨과 프릭은 이 시점에서 정식으로 동료가 된다. 시청사에 가보면 그랜마이어를 만날 수 있다. 그는 일행의 활동에 대한 지원을 보장하면서 노스 윈도우 부근에서 발생한 행방불명 사건에 대한 조사를 부탁한다. 최근 조사에 의하면 노스 윈도우의 성에는 정체를 모르는 괴물이 살고 있다는 것이다. 그랜마이어는 부관인 프리드·Y를 일행과 함께 행동하도록 한다.

이 자의 정체는!?

대화가 끝나면 일단 여관으로 돌아가 일행에게 사정을 설명한 뒤 파티를 구성해서 노스 윈도우로 떠나자.

노스 윈도우 마을(ノーズウィンドゥの村)

빅톨의 고향인 노스 윈도우 마을에 들어서면 사람들의 모습은 전혀 보이지 않고 황량한 묘지만이 펼쳐져 있다. 이 묘지들은 몇 년전 네크로드라는 흡혈귀가 마을을 덮쳐서 사람들을 모두 죽여버렸을 때 여행중이었던 빅톨이 돌아와서 세워준 것이라고 한다. 그런데 대화를 나누고 있는 도중 빅톨의 손에 죽은 줄 알았던 네크로드가 일행앞에 나타난다. 말을 마친 그는 마을 사람들의 시체를 불러내어 일행을 공격한다.

네크로드 (ネクロード)

전투가 시작되면 일단 좀비들을 먼저 해치우자. 크리스의 마법중에서 반짝이는 빛(煌やく光)을 사용하면 효과적이다. 하지만 어찌된 일인지 네크로드는 일행의 공격을 모두 피해버린다. 적당히 회복을 하면서 전투가 종료될 때까지 공격을 받아내면서 기다리자.

일반적인 공격은 통하지 않는다

전투가 끝나면 네크로드는 성안에 있을테니 언제든지 놀러 오라면서 사라진다. 행방불명 사건의 범인은 다름아닌 네크로드였던 것이다. 빅톨의 말에 의하면 네크로드는 통상적인 공격이나 마법으로는 쓰러뜨릴 수 없다고 한다. 그를 쓰러뜨리려면 흡혈귀가 지닌 문장의 힘을 봉인할 수 있는 성진검(星辰劍)이라는 칼이 필요한데 이 검은 27개 진의 문장 가운데 하나인 밤의 문장(夜の紋章)의 화신이라고 한다. 일행은 성진검을 찾기 위해 남쪽에 있는 바람의 동굴로 향한다.

바람의 동굴(風の洞窟)

동굴 입구에는 세이브 포인트가 있으므로 들어가기 전에 반드시 저장을 해두자. 이곳에서는 전에 없던 강적이 많이 출현하므로 준비를 단단히 하고 와야 할 것이다. 통로를

바위로 바람을 막는다

따라가다 보면 바람에 밀려서 떨어지는 곳이 있으므로 바위로 바람을 막은 후에 지나가도록 하자.

또한 바위가 4개 있는 곳에서 위쪽 통로로 가보면 상자 3개와 수수께끼의 노인이 있는데 그에게 말을 걸면 일행을 동굴밖으로 한번에 이동시켜준다. 계속해서 나아가면 칸이라는 사람이 일행을 기다리고 있다. 그는 뱀파이어헌터로 유명한 마리가의 인물로 네크로드를 쫓고 있는 중이라고 한다. 네크로드는 현신술(現し身の秘術)을 사용하기 때문에 단순히 그의 육체를 소멸시키는 것은 의미가 없으며 밤의 문장의 힘으로 그의 영혼을 빼내어 문장으로 봉인해야만 한다는 것이다. 그런 이유로 해서 칸은 일행과 힘을 합치기 위해 동행을 청한다.

선택문

1. 안돼
2. 좋아요

뱀파이어 헌터 칸

칸을 동료로 만든 뒤 계속해서 올라가다 보면 바람이 들어오는 입구 앞에 성진검이 꽂혀있는 것을 볼 수 있다. 하지만 성진검은 과거에 빅톨이 자신을 이곳에 버리고 간 사실에 원한을 가지고 있었다.

성진검 (星辰劍)

성진검은 번개 공격과 직접 공격을 병행하는데 번개공격은 파티 전체에게 피해를 주는 반면 위력은 그리 강하지 않다. 직접 공격은 상당히 위협적이지만 중앙의 1열에만 가해오므로 회복의 여유가 있을 것이다. 시간을 끌면 끌수록 불리하므로 처음부터 가지고 있는 최강 마법을 총동원해서 퍼부어주자. 평균 레벨 20이상이면 어렵지 않게 승리할 수 있을 것이다.

성진검을 진정시키고 나서 사정을 이야기하면 일행에게 힘을 빌려줄 것을 약속받을 수 있다. 성진검을 얻었으면 다시 노스 윈도우로 돌아가자.

노스 윈도우 마을 (ノーズウィンドゥの村)

성안으로 들어가서 돌아다니다 보면 다섯 개의 석상 중 한 개가 자리를 벗어나 있는 곳이 있다. 이 석상을 밀어서 제자리에 가져다 놓으

이곳에 불을 붙이면 문이 열린다

바람의 동굴 지도

면 비밀통로가 열리게 된다. 다섯 개의 횃불이 있는 곳에서도 마찬가지로 꺼져있는 하나의 횃불에 불을 붙여주면 문이 열린다.

성의 최상층에 도착하면 네크로드를 만날 수 있다. 그러나 그는 무슨 속셈인지 성진검과 마리가의 대흡협귀용 마법진 앞에서도 조금도 두려워하지 않는다. 아니나다를까 네크로드는 잠시 후 빅톨의 옛 연인 디지를 불러내서 인질로 내세우고는 성진검과 교환하자고 한다. 디지의 모습에 잠시 흔들리는 듯한 빅톨…. 하지만 빅톨은 속임수에 넘어가지 않고 가짜 디지의 목을 베어버린다. 그러나 교활한 네크로드는 괴물을 불러내고 어디론가 달아나버린다.

헤카톤케일

헤카톤케일은 위력적인 전체공격이 많고 연속적으로 공격해오므로 일순간에 파티를 궤멸시키기에 충분하다. 어차피 전부 다 살리기는 어려우므로 다른 캐릭터의 회복은 무시하고 크리스와 나나미의 협제 공격을 메인으로 칸의 파마(破魔)계 마법을 사용하자.

언데드 계열은 파마계 문장으로 공격하자

비록 네크로드는 놓치고 말았지만 행방불명사건의 원인도 알아냈고 위험도 사라졌으므로 일행은 일단 사우스 윈도우로 돌아가기로 한다. 칸은 네크로드의 뒤를 계속 쫓기로 하고 이곳에서 헤어진다. 그런데 노스 윈도우를 나서려고 하면 사우스 윈도우에 있던 동료들이 이곳으로 오고 있는 것을 알 수 있다. 사우스 윈도우가 하이랜드에 함락되었다는 것이다. 일행은 성안으로 들어와 자세한 이야기를 듣는다. 크리스 일행이 사우스 윈도우를 나간 뒤 적장 소론·지가 1개 군단을 이끌고 급습해왔는데 그랜마이어가 승산이 없다고 판단하여 완전히 항복하기로 결정했다고 한다. 그리고 다음 날 청사의 문에 그랜마이어의 목이 걸렸다는 것이다. 게다가 왕국군은 반란이 일어날 것을 우려하여 뮤즈와 사우스 윈도우의 패잔병들을 잡아들이고 있다고 한다. 일행은 이제 더이상 갈 곳도 없이 궁지에 몰린 것이다.

빅톨 : 그렇다면 이곳에 하이랜드군의 손이 미치는 것도 시간 문제라는 건가…. 하지만, 이런 허름한 성 하나에 이 정도의 병력으로는…. 모두들 어떻게 생각해?

프릭 : ….

차이 : …

리나 : …

선택문

1. 도망쳐요!
2. 뭔가 방법이 있을 거예요

빅톨 : 크리스… 하지만….

프릭 : 우리가 왕국군에게 이길 수는….

아이리 : 뭐예요! 도대체! 덩치는 커다란 어른들이 고개를 축 늘어뜨리고 도망칠 궁리만 하고 있는 건가요? 크리스의 말대로 뭔가 방법이 있을 거라구요!

차이 : 하지만 승산이 없는 싸움을 한다고 해봤댔자….

애플 : 승산이라면 있어요!

빅톨 : 무슨 얘기야, 애플?

애플 : 적은 군대로 대군을 물리치려면 기책(奇策)이 필요합니다. 그것을 위한 방법만 있다면 승산은 얼마든지 있습니다….

빅톨 : 그렇다면, 네게는 그 방법이 있다는 건가?

애플 : 아니요, 저로서는 역부족입니다. 그것은 이미 뼈저리게 느끼고 있습니다. 하지만 그 기책을 세울 수 있는 사람이라면 알고 있습니다. 라다트 마을에 슈라는 사람이 살고 있습니다. 그 사람은 저와 마찬가지로 맛슈 선생님의 제자입니다. 지금은 맛슈 선생님께 파문을 당한 상태지만 군사(軍師)로서의 능력은 일류입니다. 그 사람을 동료로 삼는다면 기책은 나올 것입니다.

일행은 애플의 말에 용기를 얻고 이곳을 본거지로 삼아 끝까지 싸워보기로 한다. 한편 라다트 마을은 사우스 윈도우의 동쪽에 있다.

아직 희망은 있다!

라다트(ラダトの街)

라다트 마을에 도착한 일행은 슈의 집을 방문하여 사정을 이야기하고 힘이 되어줄 것을 부탁하지만 그는 단호하게 거절한다. 잠시 후 슈의 집을 나와 술집에 들어갔다 나오면 슈 일행과 마주치게 된다. 애플은 슈의 앞에 무릎을 꿇으면서까지 간절하게 부탁하지만 슈는 여전히

냉담하기만 하다. 마을 아래쪽의 감정소 앞에는 리치몬드라는 탐정이 있는데 그에게 1500포치를 지불하면 슈에 대한 정보를 조사해주겠다고 한다.

리치몬드에게 조사를 의뢰하자

여관에 가서 기다리고 있으면 밤에 리치몬드가 와서 내일 저녁에 선착장에서 중요한 거래가 있다는 사실을 알려준다. 날이 밝으면 바로 동쪽의 선착장으로 가서 슈를 기다리자. 저녁때가 되면 리치몬드의 말대로 슈가 선착장에 나타난다. 하지만 슈는 전쟁에 회의를 품고 있기 때문에 좀처럼 싸움에 관여하려 하지 않는다. 결국 그는 은화를 강에 던지면서 이 은화를 찾아오면 부탁을 들어주겠다는 말을 남기고 사라져 버린다. 슈가 사라지면 수문을 지키고 있는 사람에게 말을 걸어서 수문을 닫아달라고 부탁하자. 하지만 그는 수문을 닫는 것은 특별한 경우가 아니면 안된다면서 부탁을 들어주려고 하지 않는다.

선택문

1. 알았어요

2. 수문을 닫아주십시요

관리인과 대화를 하고 있으면 그의 형인 아마다라는 사람이 나타난다. 애플은 그에게 이 일의 중요성에 대해 설명하지만 그에게는 애플의 말이 잘 와닿지가 않는 모양이다.

선택문

1. 됐습니다

2. 부탁드립니다

크리스가 재차 부탁을 하자 그는 자기와 실력대결을 해서 이기면 허락을 하겠다고 한다.

선택문

1. 그만 두겠습니다

2. 알겠습니다

애매한 경우에는 무조건 공격(こうげき)을 선택하자

두 번째를 선택하면 곧바로 아마다와의 1대1 대결이 시작된다. 이번에도 프릭과의 모의전 때와 같은 요령으로 선택을 하면 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다.

1대1 대결에서 이기면 그는 약속대로 하룻밤동안 수문을 닫아주겠다고 한다. 저녁이 되어 물이 빠지자 애플은 은화를 찾기 위해 강바닥을 뒤지기 시작한다. 하지만 은화는 쉽사리 발견되지 않고 시간은 계속 흘러만 간다. 시간이 늦어지자 애플은 일행에게 여관으로 돌아가라고 한다.

선택문

1. 나도 모울게

2. 그럼, 그렇게 하기로...

첫 번째를 선택하면 크리스와 나나미도 함께 은화를 찾지만 역시 은화를 보이지 않는다. 한참 후에 나나미는 슈가 은화를 던질 때 돌맹이와 바꿔치기하는 것을 보았다고 털어놓는다. 하지만 애플은 은화 찾기를 포기하지 않는다. 그녀도 그것을 보기는 했지만 그 사실을 믿고 싶지가 않았던 것이다. 어느 정도 시간이 흐르자 애플도 마침내 포기하고 여관으로 돌아가자고 한다. 그 순간 크리스가 은화를 발견하고 때마침 슈가 나타난다. 슈는 은화를 보고 약속대로 일행에게 협력하기로 한다. 이 장면은 마치 삼국지의 삼고초려를 연상케 한다. 천하의 명군사(名軍師)를 얻기 위해 군주의 체면을 버렸던 유비처럼 애플 역시 역사를 일으키기 위해 한 여자로서의 자존심을 과감히 내던지고 굳은 의지를 보여준 것이다. 그런데 다리 위에서 그들의 모습을 지켜보고 있던 리치몬드가 던지고 있는 동전은 어

쩐지 눈에 익은 듯…. 슈는 크리스가 발견한 은화가 자신이 던진 것이 아니라는 사실은 알고 있었지만 애플의 의지에 감동을 받고 협력하기로 결정했던 것이다.

슈를 동료로 얻었다

이튿날 아침 슈는 교역소의 일을 정리한 후 뒤따라가기로 하고 일행은 먼저 본거지인 노스 윈도우로 떠난다.

무엇이든 알아낸다!

리치몬드는 매우 유용한 캐릭터이기는 하지만 동료로 만드는 방법이 조금 까다로워서 그냥 지나치기가 쉽다. 리치몬드에게 가서 동료가 되어줄 것을 청하면 동전을 던져서 앞뒷면을 알아 맞추면 승낙하겠다고 한다. 하지만 아무리 노력해도 맞출 수가 없을 것이다. 그러면 주점에 가서 오른쪽 아래 테이블의 남자에게 말을 걸어보면 리치몬드의 동전에 특별한 장치가 되어 있어서 그렇다며 동전을 하나 건네준다. 다시 리치몬드에게 가서 다른 동전으로 해보자고 하면 그는 크리스를 속여서 미안하다면서 동료가 되어준다. 리치몬드를 동료로 하면 108숙성을 동료로 할 수 있는 단서를 제공하거나 의뢰한 조사를 해주는 등 여러모로 편리하므로 반드시 동료로 만들도록 하자.

본거지(本據地)

성내 광장에 가서 동료들과 대화를 하고 있으면 곧 이어서 슈가 나타난다. 슈는 곧바로 상황파악에 들어간다.

프릭 : 현재 이쪽의 전력은 뮤즈, 사우스 윈도우의 남은 병사들과 여자, 어린이, 노인을 합쳐 약 2천명가량. 그에 비해 하이랜드 쪽은 항복한 사우스 윈도우의 군대를 포섭하여 2만명을 상회하고 있네. 뭐 자릿수가 하나 다른 정도라고 할 수 있지.

슈: 계책은 있어. 이 성은 일찍이 적월제국의 침공이 있었을 때 반격의 근거지가 되었던 유서 깊은 땅. 그리고, 불리한 상황을 알고도 모여준 2천명의 용사. 우리가 맞서고 있는 적은 2만명의 군대라고는 하지만 사우스 윈도우를 점령한 지 얼마 되지 않았고 반란을 막기 위해 각지에 병사를 배치하지 않으면 안되는 상황이야. 그렇다면 운용할 수 있는 군은 약 1만가량. 그 중 1/3은 원(元) 사우스 윈도우의 병사, 여건만 조성해 준다면 우리편으로 만드는 것도 불가능한 것은 아니지. 그렇게만 되면 이쪽의 군세는 5천명, 대적하는 하이랜드군은 7천명. 승산은 충분해.

빅톨 : 헤, 완전사기꾼이군…. 당신의 말을 듣고 있자니 정말로 이길 수 있을 것 같은 기분이 드는데 그래? 그래서, 구체적으로는 어떤 계책이 있지?

슈: 프리드.

프리드 : 아, 예!

슈: 자네는 적군에 섞여 들어가 사우스 윈도우의 병사들에게 '이 싸움이 끝나면 항복한 병사들은 전부 처형당한다'라는 소문을 퍼뜨리게.

프리드 : 예, 알겠습니다!

슈: 나머지는 이 성을 지키면서 시간을 번다.

빅톨 : 그래서 어떻게 하지? 원군이 올 곳은 없어. 프리드가 흘리는 소문만으로 사우스 윈도우의 병사들이 이쪽으로 돌아올 거라고는 생각지 않는데?

슈: 적은 이 성을 포위하는 형태로 포진할 것임에 틀림없어. 그러면 이쪽은 소수의 부대로 적군을 피해 우회하여 소론·지 본대의 배후를 찌르는 거지. 적의 대장에게 타격을 주면 군에 동요가 일어난다. 그렇게 되면 사우스 윈도우의 병사는 반드시 이쪽으로 전향한다.

프릭 : 잠깐만. 이쪽은 반도의 끝에 위치해 있어. 포위하고 있는 적의 배후로 어떻게 돌아간다는 거지?

슈: 왕국군은 지금까지 지상전만을 해왔기 때문에 녀석들에게 있어 호수는 오로지 장애물로 밖에는 보이지 않아. 소론·지도 그렇게 생각한다. 하지만 이쪽에게 있어 호수는 시계가 양호한 평지나 마찬가지야. 이미 주변의 마을을 돌면서 배를 움직일 사공들을 수배해두었다.

차이 : 수완이 대단하군요. 어쩐지 이길 수 있을 것 같은 기분이 들기 시작하는데요.

볼간 : 우오오, 이긴다!! 이긴다!!

빅톨 : 걸어 보기로 할까, 당신에게.

프릭 : 그런데 소론·지의 부대를 타격하는 역할은 누가 맡지? 아무래도 나나, 빅톨이….

슈: 아니, 그 역할은 다른 사람에게 맡기겠다. 크리스, 자네가 이 역할을 맡아주었으면 하네.

슈: 하이랜드를… 루카·브라이트를 막기 위한 열쇠는 자네의 손안에 있어. 잘 부탁하네.

크리스가 승낙을 하면 슈는 곧바로 지시를 내리고 사람들은 모두 서둘러 준비작업에 들어간다.

잘 키운 군사(軍師) 하나 백만 대군이 부럽지 않다(?)

이윽고 출진 당일 아침, 왕국군이 성을 포위했다는 보고가 들어온다.

선택문

1. 잠시만 기다려 주세요
2. 좋아요. 준비 됐어요

전쟁 이벤트 본거지를 사수하라

전투가 시작되고 1턴이 지나면 크리스의 부대가 나타난다. 이번 싸움에서는 적군에게 동요를 일으키는 것이 승패를 가름하는 열쇠가 되므로 다른 부대는 건드리지 말고 오직 소론·지의 부대만을 공격하도록 하자. 소론·지의 부대가 타격을 입으면 적군은 금새 동요를 일으키면서 사우스 윈도우군이었던 병사들이 아군쪽으로 전향해온다. 다음은 적군을 적당히 괴롭히면서 소론·지가 퇴각하기만을 기다리기만 하면 된다.

크리스의 데뷔전

전투에서 승리하고 돌아와 보면 크리스는 모두의 영웅이 되어 있다. 하지만 싸움에서 한번 이겼다고는 해도 상황이 그리 낙관적인 것은 아니다. 동맹의 중심이었던 뮤즈는 왕국군의 손에 들어가 있고 맹주인 애너벨은 이미 죽고 말았다. 동맹이 뿔뿔이 흩어져 있는 상황에서 언젠가는 왕국군의 본대와 맞설 날이 오게 된다. 따라서 지금은 힘이 될 수 있는 사람들을 모아야 할 때인 것이다. 슈는 그들을 결집해서 이끌어 나갈 시대의 리더로서 크리스를 추천한다. 하지만 중요한 결정이니만큼 크리스에게 얼마간의 시간을 주기로 한다. 그날 밤 주점에 있는 빅톨에게 가보면 겐카쿠에 관한 이야기를 들려준다.

빅톨: 왔군. 하하, 그렇게 긴장할 것 없어. 자 이리 오라구. 아, 술은 역시 안되겠지.

나나미: 겐카쿠 할아버지에 대해서 말해준다고 해서 왔어요.

빅톨: 아아 뭐 그렇게 서두를 것 없어. 좀 긴 이야기거든. 그리고, 그다지 기분 좋은 이야기도 아니니까 말이야. 어때? 정말로 듣고 싶은 거야?

선택문

1. 그래도 듣고 싶어
2. 그만두겠어

빅톨: 역시 듣고 싶은가…. 그럼 마음 단단히 먹고 들어. 좀 긴 이야기니까. 이 전쟁이 일어나기 전에는 왕국과 동맹사이에선 작은 국경분쟁밖에는 없었지만, 30년 전이었던가? 하이랜드와 도시동맹이 각각 운명을 건 커다란 싸움이 있었다. 여러 가지 설이 있지만 싸움을 시작한 건 도시동맹쪽이었던 것 같아. 동맹군을 이끌고 있었던 건 뮤즈시의 시장 다렐. 애너벨의 부친이었지. 그와 맞서는 것은 왕국 제1군단의 명장 한·커닝검. 다렐은 싸움에 관해서는 문외한이나 다름없었고 전쟁은 왕국군의 승리로 끝나리라 생각되었다. 하지만 그때 한 명의 영웅이 나타난 거야. 그건 바로 너희들의 양아버지 겐카쿠였다. 겐카쿠는 소수의 병력으로 왕국군의 식량창고를 쳐 시간을 벌면서 반격을 했다. 그래서 싸움은 일진일퇴를 거듭하는 상황이 되었다. 겐카쿠와 한은 본래 국경부근의 같은 마을 출신이라 절친한 사이였던 것 같아. 싸움이 잠깐 멎으면 두사람은 전장에서 만나 술잔을 기울였다는 이야기도 있을 정도지. 그리고 두사람은 싸움이란 게 정말로 무의미한 것이라는 사실도 알고 있었다고 하더군. 겐카쿠와 한, 두사람은 협력해서 휴전조약을 유도했다. 싸움에 지친 양측 국민들은 모두 기꺼이 지지의 뜻을 표했지. 단 한사람, 뮤즈의 시장 다렐만 제외하고는…. 다렐은 국경부근의 한 마을, 그래, 네가 자란 캐로의 마을이 도시동맹의 것이라 하여 양보하려 들지 않았다. 이 때문에 대화는 깨어지고 다시 싸움이 일어나게 되었다. 그래서 하이랜드의 왕 아가레스·브라이트로부터 한가지 안이 나왔다. 이게 좀 웃기는 이야기지만 '일기토로 결정한다'라는 방법이었다고 하더군. 다렐은 그것을 받아들였다. 싸움을 원치 않았던 한과 겐카쿠도 이에 찬성하고 그래서 양대 영웅의 대결이 행해지게 되었던 거지. 시간이 흘러 약속한 날이 오고 싸움은 시작되었다. 황제 아가레스는 친히 검을 한에게 넘겨주고 뮤즈시장 다렐도 검을 겐카쿠에게 건네주었다. 그것은 이 싸움이 양국을 대표하여 싸우는 것이라는 의미였다. 그러나 사건이 일어났다. 겐카쿠는 전혀 검을 뽑으려고 하지 않았다. 다렐이 몇 번이고 겐카쿠에게 싸울 것을 명했지만 그는 검을 쳐들려고 하지 않았다. 시간만 흘러가고 사람들은 결국 승부를 더럽혔다며 겐카쿠를 책망했다. 한은 어쩔 수 없이 겐카쿠의 검을 쳐서 떨어뜨리고 칼날을 목에 겨누어 승부를 결정지었다. 이렇게 해서 캐로는 하이랜드의 것이 되었다. 그 승부 후 겐카쿠는 배신자로 낙인찍혀 다렐에 의해 추방되었다. 그리고 겐카쿠는 승부를 포기한 이유도 설명하지 않고 도시동맹을 떠났다. 그로부터 수년이 흘러 뮤즈시장 다렐이 시장직에서 물러난 뒤 드디어 겐카쿠가 싸우지 않았던 이유가 밝혀졌다. 그 일기토에서 겐카쿠가 받은 검에는 다렐의 계략에 의해 독이 발라져 있었던 것이다. 겐카쿠가 지면 그것으로 좋고 만약 이기게 되면 비겁한 수를 썼다고 하여 겐카쿠에게 죄를 덮어씌워 나라밖으로 추방할 생각이었다. 겐카쿠는 그 사실을 알고 검을 들지 못했다. 그렇게 해서 겐카쿠는 오명을 씻었지만 겐카쿠는 결코 도시동맹으로 돌아가려 하지 않았다. 그후의 일은 너희들이 아는 바와 같다. 겐카쿠에게 있어 자신에게 오명을 씌웠던 도시동맹에게 돌아가기보다는 너희들과 함께 조용히 사는 것이 더 소중했던 것

이겠지.

다음 날 아침, 광장에 가보면 사람들이 전부 모여 있다. 슈는 크리스에게 결심이 섰는지 물어본다.

선택문
1. 제게 그런 힘이 있다면
2. 제게는 무리입니다.

리더가 될 것을 승낙하면 사람들은 전심전력을 다해 도울 것을 약속한다.

새로운 리더의 탄생

잠시 후 뮤즈에서 탈출해 온 명의(名醫) 호우안이 동료로 들어온다. 사람들은 크리스에게 성의 이름을 짓자고 한다. 여기서는 부활이라는 의미의 리버스성으로 짓기로 한다. 홀연히 나타난 레크나트는 제자 루크를 일행에 합류시키고 그와 함께 108숙성의 이름이 적혀 있는 약속의 석판을 건네준다. 이튿날 아침, 성입구쪽으로 가보면 뮤즈에서 잠깐 만났던 적이 있는 피처가 소문의 영웅을 만나러 왔다고 한다. 대화가 끝난 후 광장으로 돌아가 보자. 피처는 소문의 주인공이 크리스라는 사실을 알고 대단히 놀라워한다. 그는 현재 토리바 쪽에 몸담고 있는데 하이랜드와 싸우는데 있어서 협력관계를 맺었으면 해서 이곳을 찾아왔다고 한다. 하지만 토리바의 공식 입장이 아닌 자신의 판단하에 요청하는 것이기 때문에 토리바에 와서 협의를 해달라고 한다.

선택문
1. 그만 두겠어
2. 토리바로 가자

그런데 문제는 뮤즈쪽이 전부 하이랜드쪽에 넘어가 있어서 토리바로 가기 위해서는 배가 필요하다는 것이다. 결국 크리스는 우선 배를 다룰 솜씨좋은 사공을 구하러 가기로 한다. 대화가 끝나면 본거지를 나와 타이·호와 야무·쿠가 있는 쿠스쿠스로 향하자.

쿠스쿠스(クスクスの¶)~본거지(本據地)

쿠스쿠스에 도착하면 선착장에 가서 타이·호에게 말을 걸어보자.

선택문
1. 동료가 되어 주십시오
2. 아무 것도 아닙니다

동료가 되어줄 것을 청하면 그는 운이 따르지 않는 사람과는 손을 잡지 않는 주의라면서 귀뚜라미 게임을 해서 이기면 동료가 되어주겠다고 한다.

선택문
1. 물론!
2. 그.. 그만 두겠습니다

첫 번째를 선택하면 곧바로 게임이 시작된다. 여기에서는 타이호에게 5000포치이상 따면 승리로 인정된다. 요령은 코로네에서와 동일하다. 이 게임은 정말 운이 따라주지 않으면 어쩔 수 없는 것이므로 가까운 곳에서 세이브를 하고 이길 때까지 계속 도전하도록 하자. 돈이 넉넉하다면 그 자리에서 계속 붙어봐도 상관은 없겠지만…. 처음에는 최대치인 3000포치를 건다. 여기에서 이기면 계속해서 2000포치를 걸고 만일 졌다면 게임을 다시 시작하자. 게임에서 이기면 타이·호와 야무·쿠가 동료가 되어준다.

주사위 매니아 타이·호

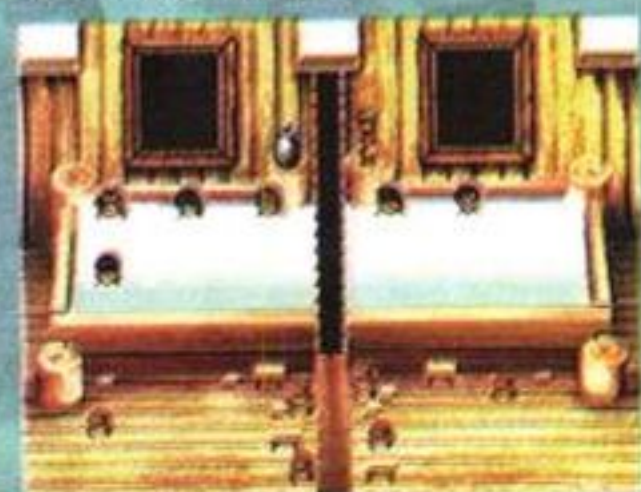
대화가 끝나고 마을을 나오려고 하면 불량배들이 일행을 습격하는데 여기서 오우란이라는 여자의 도움을 받게 된다. 오우란은 본래 직업이 보디가드였는데 지금은 실업상태라고 한다. 세 번째 선택문에서 첫 번째를 고르면 크리스가 자신의 신분을 설명하고 오우란은 지킬 가치가 있는 사람이라면서 동료가 되어준다. 타이·호를 파티에 넣은 상

태에서 리버스성 광장으로 돌아가면 일행은 즉시 배를 내어 토리바로 출발하기로 한다. 성 북쪽에 있는 선착장에서 배에 오른 후 일단 호수 서쪽의 레이크 웨스트를 향하자.

레이크 웨스트 (レイクウェストの街)

레이크 웨스트에 도착하면 피쳐는 급한 일이 있다면서 일행에게 소개장을 써주고는 먼저 토리바로 떠난다. 주점에 있는 시로우는 파티에 빅톨이나 프릭처럼 나이가 많은 동료가 있는 상태에서 말을 건 다음 귀뚜라미 게임에서 이기면 동료가 되어준다. 시로우가 동료로 들어오면 리버스성에서 언제든지 귀뚜라미 게임을 즐길 수 있게 된다. 마을에서 용무가 끝나면 서쪽에 위한 토리바를 향해 떠나자.

목욕을 하고 싶어!

게임속의 인물들은 목욕을 하지 않고 도대체 며칠을 버텨야 하는 것일까? 이제 본거지도 생기고 했으니 가끔 씻겨가면서 게임을 하도록 하자. 이곳에는 테츠라는 목욕탕 기술자가 있는데 타코스프라이 등의 매운 음식을 사용해서 화끈화끈(ほかほか)한 상태로 만든 뒤 말을 걸면 동료로 삼을 수 있다. 그를 동료로 만들면 리버스성에 근사한 목욕탕을 만들어준다. 타코스프라이는 요리로 만들거나 토리바시의 코볼트족 마을에서 구입할 수 있다.

장식품으로 멋진 욕실을 만들어 보자

토리바(トゥーリバー市)

토리바에 들어서면 어떤 아이가 갑자기 일행을 밀치고는 어디론가 사라진다. 좀 이상하기는 하지만 일단 시청사 앞에 가서 말을 걸어보자. 문을 지키는 병사는 허가를 받았는지 물어본다.

그런데 소개장을 꺼내려던 크리스는 지갑이 없어진 것을 알고는 당황해 한다.

앗! 지갑이 사라졌다!!

대화가 끝나고 내려오면 왼쪽 통로로 지갑을 훔쳐갔던 아이가 도망가는 것이 보인다. 일행은 아이를 잡으려고 애쓰지만 날개가 달린 윙호드족을 잡는 것은 무리이다. 다시 시청사쪽으로 가보면 피쳐가 직무를 유기하고 거짓말을 했다는 죄로 채찍형을 받을 위기에 처해 있다. 피쳐는 크리스가 자신이 말한 레인보우군의 리더라고 하지만 사람들은 좀처럼 믿으려 들지 않는다. 결국 리드리 장군이 크리스의 손에 있는 빛나는 방패의 문장을 확인하고 나서야 도리바의 전권대사 마카이를 만나게 해준다. 마카이는 자세한 이야기는 내일 하자면서 와카바 정(わかば亭)이라는 여관에서 쉬라고 한다. 와카바 정에서 피쳐가 안내해준 2층의 방으로 가보면 지갑을 훔쳐갔던 챠코가 약을 올리고는 달아난다. 옆방에는 대상인을 꿈꾸는 한스라는 사람이 있는데 나중에 이벤트가 끝나고 그에게 다시 말을 걸면 동료로 삼을 수 있다. 그를 동료로 삼으면 리버스성에 방어구점이 생긴다. 다음 날, 피쳐와 함께 마카이의 집무실로 가보면 리드리가 인간은 믿을 수가 없다며 화를 내고는 나가버린다. 마카이는 크리스에게 리드리쪽에 가서 자세한 사정을 물어봐달라고 부탁한다. 하지만 왕국군이 접근해오고 있는 이런 시기에 코볼트의 전력을 쥐고 있는 리드리의 변심이라… 아무래도 뭔가 음모가 있음에 틀림없다. 하지만 코볼트의 주거지에 들어가려고 하면 이미 리드리에 의해서 인간의 출입이 통제되고 있다. 윙호드의 마을 쪽으로 돌아오면 이번엔 챠코가 피쳐의 지갑을 훔쳐서 달아난다. 이번에도 챠코를 잡는데는 실패하지만 덕분에 지하수로로 통하는 길을 알게 된다. 통로를 따라 끝까지 가면 페스트래트가 나타난다.

페스트래트 (ペストレット)

페스트래트는 직접공격외에도 천장을 무너뜨리는 강력한 전체공격을 가해오므로 상대하기가 매우 어려운 편이다. 적절히 회복을 병행하면서 화속성 및 뇌속성 마법을 있는대로 사용하자. 문장이 깃든 무기로 혼란상태에 빠뜨리는 것도 하나의 방법이다. 마법과 공격아이템이 떨어지면 크리스와 나나미의 형제 공격을 메인으로 하여 직접공격으로 승부를 내자.

페스트래트의 낙반 공격

사다리를 타고 올라오면 리드리가 있는 코볼트족의 훈련장이 나온다. 리드리는 인간이라는 존재에 대해 큰 불신을 갖고 있었지만 크리스의 얼굴을 봐서 사실을 알려주기로 한다. 리드리의 말에 따르면 지난밤에 수상한 사람이 달아나다가 밀서를 떨어뜨렸는데 그것은 마카이와 왕국군의 장군 키바 간의 밀약에 관한 것으로서 휴전협정의 조건으로 코볼트족 거주지의 지배권을 넘기겠다는 내용이었다고 한다. 대화가 끝나고 다시 시청사 쪽으로 와보면 놀랍게도 적장 키바가 마카이와 무언가 이야기를 나누고 있다.

키바가 어째서 이곳에?

집무실로 돌아온 일행은 리드리에게서 들은 이야기를 전해준다. 하지만 마카이는 휴전협정의 요청이 들어온 것은 사실이지만 그러한 조건은 없었다고 한다. 모든 것이 다 침공을 앞두고 토리바의 전력을 분산시키기 위한 키바측의 책략이었던 것이다. 그러나 이미 리드리는 마카이와 키바가 만났다는 소식을 듣고 밀서의 내용을 확신하고 있을 것이므로 더욱 곤란한 상황이 되어버렸다. 결국 마카이는 토리바시의 안위를 위해서 휴전협정을 맺는 쪽으로 결론을 내리고 만다. 일행이 밖으로 나오면 챠코가 자신의 할머니가가 일행을 만나고 싶어한다는 말을 전한다. 윙호드의 거주지로 가서 챠코의 할머니이자 윙호드족의 장로인 스스를 만나보자. 그녀는 자신들 윙호드족의 과거 내력에 대해 이야기해준다. 광산개발로 인해 살 곳이 없어진 자신들을 이 땅에 정착할 수 있게 해 준 사람은 겐카쿠였다고 한다. 이윽고 휴전협정이 있는 날, 역시 우려했던 대로 왕국군은 본색을 드러내고 토리바를 공격하기 시작한다. 피쳐는 사태 해결을 위해 리드리를 다시 한번 설득해보자고 한다.

선택문

1. 어떻게든 버텨야 해!

2. 좋아, 가자!

일행은 리드리에게 가서 상황을 설명하지만 아직 불신이 덜 풀린 듯 좀처럼 믿어주려고 하지 않는다. 한편 전투가 벌어지고 있는 쪽에서는 윙호드족이 나타나서 토리바군에 가세한다. 그들 역시 자신의 마을을 사랑하고 이를 지키고자 하는 마음을 가지고 있었던 것이다. 잠시 후 윙호드족을 보고 마음을 돌린 코볼트족이 전투에 참가하고 전세는 점차 역전되기 시작한다. 결국 피처가 부탁한 레인보우쪽의 원군과 남쪽의 코볼트 마을에서 리드리를 돕기 위해 올라온 의용군이 가까이 오자 키바는 어쩔 수 없이 퇴각을 명령한다. 정말 통쾌한 순간이다.

삶의 터전은 우리 손으로 지켜낸다

한편 리버스성 점령에 실패한 소론·지는 루카의 명에 의해서 교수형에 처해진다. 루카는 사우스 윈도우를 일단 포기하기로 하고 그린힐을 먼저 공략하기로 한다. 소론·지의 처참한 숙청을 본 장수들이 출진을 망설이고 있을 때 한 사람이 과감하게 나서는데 그 사람은 다름 아닌 죠이였다. 루카는 전향한 지 얼마 안되는 죠이를 신용하지 못하지만 그는 단지 5천명의 병사와 뮤즈의 포로들만 내어주면 반드시 그린힐을 점령해 보이겠다고 자신한다.

왕국군의 장수가 된 죠이

토리바의 마카이는 앞으로 레인보우군과 협력할 것을 약속하고 피처를 레인보우군에서 일할 수 있도록 해준다. 대화가 끝나고 토리바를 나서려고 하면 챠코가 나타나 지갑을 돌려주고 동료가 된다. 이제 레이크 웨스트에서 배를 타고 리버스성으로 돌아가자.

본거지(本據地)

토리바를 우리편으로 끌어들인 것은 확실히 큰 수확이었다. 그러나 지금은 기뻐하고 있을 수만은 없는 상황이다. 레인보우군이 토리바를 막고 있는 동안 왕국군이 그린힐을 점령했다는 것이다. 하지만 현재의 전력으로서는 그린힐을 탈환하는 것은 도저히 무리이다. 따라서 슈는 후일 그린힐 탈환시의 민심수습과

왕국군의 인질로 이용될 경우를 생각해서 실질적 시장업무를 맡고 있던 시장대행 테레즈를 구출해내기로 한다. 그린힐은 교육도시로 유명한 곳이므로 일행은 신입생으로 위장해서 잠입하기로 한다. 그러므로 파티는 학생의 나이에 맞는 사람으로만 구성할 수 있다. 또한 프릭은 인솔자역으로, 피쳐는 정보수집역으로 동행하게 된다. 준비가 되면 토리바 북쪽의 그린힐로 출발하자.

그린힐(グリンヒル市)

그린힐에 도착하면 피쳐가 입학서류를 준비해놓고 기다리고 있다. 피쳐는 자신이 테레즈의 소재를 파악하는 동안 일단 학교에 들어가서 기다리고 있으라고 한다. 입학서류의 가짜이름은 이번 임무에서만 사용하는 것이므로 적당히 정해주자. 무사히 그린힐로 들어가면 일단 북쪽에 있는 학교로 향하자. 도중에 니나라는 학생이 곤란한 상황에 처해 있는 것을 볼 수 있다.

선택문

1. 구해주자
2. 모른 척한다

그는 나중에 동료가 되는 인물이므로 구해주도록 하자. 학교 접수처의 에밀리아에게 가서 말을 걸면 입학절차와 학교에 대해서 자세히 안내해준다. 그녀를 따라가서 설명을 들은 뒤 건물안을 한 바퀴 돌아보자.

테레즈의 보디가드 신

문장사와 감정소 교실의 학생에게는 일반 문장사나 감정소와 마찬가지로 서비스를 받을 수 있다. 밖으로 나가보면 니나가 다른 친구와 이야기를 하고 있는데 아무래도 뭔가 착각에 빠져있는 것 같다. 대화가 끝나면 학교 서쪽에 있는 학생 기숙사로 가자. 일행에게 배정된 방은 2층 남쪽에 있는 두 개의 방이다. 그 날 할 일을 마쳤으면 방으로 가서 쉬도록 하자.

선택문

1. 좀더 돌아다녀 보자
2. 오늘은 피곤하니까…

이곳에서 지내는 동안 방에서 쉴 때의 선택문은 계속 동일하므로 잘 알아두자. 다음 날, 기숙사를 나오면 프릭이 자신이 조사한 것을 알려주는데 아무래도 첫날 학교에서 만난 적이 있는 신이라는 사람이 수상하다고 한다. 신이 테레즈의 보디가드였던 만큼 그가 테레즈를 은신시키고 있을 가능성이 높다는 것이다. 신에 대한 정보를 수집하기 위해 마을로 내려가 보면 왕국군 병사들이 테레즈를 내놓으라면서 여관 주인을 협박하고 있다. 그러자 이때 신이 나타나 항복시의 조건을 근거로 내세우면서 위기를 모면케 해준다. 이제 기숙사로 돌아가서 휴식을 취하도록 하자. 그런데 니나가 일행에게 '산책하는 귀신'이 돌아다니고 있으니 조심하라는 말을 해준다. 다음 날, 학교에 가보면 니나가 있는데 그녀는 나나미가 프릭의 애인인 줄로 오해하고 몹시 질투를 하고 있다. 대화를 마친 후 밖으로 나오면 프릭이 피쳐와 접선을 갖기로 했다면서 마을로 내려가 보자고 한다. 마을에서는 피쳐가 밀고자로 몰려 위기에 처해 있다. 하지만 프릭이 재치있게 피쳐를 구해내고 그의 이야기를 듣는다. 피쳐의 말에 따르면 아직 테레즈에 관한 단서는 없지만 2, 3일 후에 그린힐을 함락시킨 왕국군의 지휘관이 이곳에 올 예정이라고 한다. 대화를 마치고 피쳐가 사라지면 기숙사로 돌아가자.

말리는 사람이 더 무섭다

그날 밤, 무거운 발자국 소리에 잠이 깬 나나미가 크리스를 깨운다. 발자국 소리의 정체를 확인하기 위해 밖으로 나가려고 하면 그림자 같은 것이 달아난다. 그 그림자를 계속 쫓아가다 보면 지하 창고에서 종적을 감추어 버리는데 꺼져있는 등불에 불을 붙이면 비밀통로의 문이 열린다. 통로를 나와 그림자를 잡아보면 그 정체가 '산책하는 귀신'이

이런 곳에 비밀통로가!

아니라 프릭이라는 것을 알 수 있다. 그는 신을 뒤를 쫓고 있는 중이라고 한다. 막다른 곳의 석상을 만지면 밖으로 통하는 문이 열리는데 그곳에는 놀랍게도 테레즈의 은신·처가 있었다.

어렵게 테레즈를 찾아냈지만 그녀는 현 사태에 대해 심한 자책감과 무력감에 빠져 있다. 그녀는 그린힐이 함락당할 당시의 이야기를 해준다. 처음에는 뮤즈의 패잔병들이 그린힐로 찾아오자 반갑게 맞아주었다. 그런데 왕국군은 그린힐을 포위한 채 공격해오지를 않았다. 시간이 지나자 배이상으로 불어난 그린힐의 인구로 인해 식량은 바닥나고 얼마 남지 않은 식량을 두고 병사들과 주민간에 내분이 일어나게 되었다. 테레즈는 시장 대행으로서 분쟁을 해결하려고 노력했지만 아무런 소용이 없었다. 결국 그린힐은 서로간의 불신과 이기심으로 인해 스스로 무너지고 말았던 것이다.

식량을 두고 싸우는 시민과 병사들

일행은 테레즈가 완강하게 거부하자 결국 그녀를 포기하고 그린힐을 떠나기로 한다. 다음 날 아침, 학교를 나서면 죠이와 라우드가 마을 광장에 주민들을 모아놓고 집회를 하고 있다. 테레즈의 은신처를 알려주면 20000포치와 신병의 자유를 보장한다는 내용이다. 이때 피리카가 죠이의 모습을 보고 달려가는 바람에 일행이 위험에 처하지만 피쳐의 기지로 그곳을 빠져나오게 된다. 상황이 악화될 것을 우려한 일행은 억지로라도 테레즈를 데리고 가기로 한다. 하지만 테레즈는 시민들에게 더이상 피해를 줄 수 없다면서 죽음을 각오한 의지를 보인다. 아직 그녀의 마음을 되돌릴 수 있다고 생각한 일행은 테레즈를 따라가기로 한다. 그런데 일행이 테레즈를 발견했을 때는 그녀는 이미 왕국군에게 체포되려는 순간이었다. 일행은 그녀를 구하려고 하지만 테레즈는 싸움을 원치않는다면서 그만두라고 한다. 그때 니나가 마을 사람들을 이끌고 나타난다. 마을사람들에게는 있어서 아직 테레즈는 희망이자 믿음의 대상이었던 것이다. 이에 용기를 얻은 테레즈는 반드시 다시 그린힐을 되찾을 것을 약속하고 일행과 함께 레인보우군으로 갈 것을 결심한다. 왕국군의 추격이 계속되지만 신이 남아서 이들을 막기로 하고 일행은 은신처의 통로를 이용해서 그린힐을 탈출한다. 그런데 그곳에는 놀랍게도 죠이가 기다리고 있었다. 죠이는 크리스에게 싸움을 그만둘 것을 부탁한다. 그는 루카의 광기에서 동맹과 왕국을 구해내고 이 모든 싸움을 한시라도 빨리 끝내기 위해 또다른 운명에 자신의 의지를 싣고 있는 것이었다. 하지만 엇갈린 운명은 이미 두 친구의 우정을 허락하지 않았다. 일행은 울음을 터뜨리는 피리카를 데리고 리버스성으로 향하는 발걸음을 서두른다.

엇갈린 운명

본거지(本據地)

리버스성에 돌아온 일행. 곧이어 신, 피쳐, 니나도 무사히 돌아온다. 한편 그린힐 함락에 성공한 죠이는 루카에게 실력을 인정받는다. 루카는 약속대로 소원을 들어주겠다고 하는데 죠이는 무슨 생각에서인지 루카의 동생인 질을 자신에게 달라고 한다. 다음 날 아침이 되면 광장으로 가보자. 사람들이 모이면 슈가 브리핑을 시작한다. 현재 도시동맹은 5개 도시, 1개 기사단 중 사우스 윈도우시는 왕국군에게 받은 피해로 힘을 쓸 수 없는 상황이고 뮤즈, 그린힐시는 점령을 당한 상태이다. 토리바시는 간신히 방어에 성공했지만 변방 틴트는 여전히 영지에 틀어박힌 채 나올 생각을 하지 않는다. 그래서 슈는 남아있는 마틸다 기사단과 동맹을 맺으려고 한다. 마틸다 기사단은 뮤즈와 맞먹는 군사력을 가지고 있는데다가 위치상으로도 매우 유리한 지점을 확보하고 있다. 하지만 그린힐이 왕국군 점령하에 있기 때문에 소수의 인물만을 은밀히 파견해서 일을 처리해야 한다고 한다. 파티를 구성했으면 마틸다 기사단령을 향해 떠나자.

마틸다 기사단으로의 샛길(マチルダ騎士への抜け道)~록액스성(ロックアックス城)

현재 마틸다 기사단령으로 들어가기 위해서는 그린힐 북쪽의 숲속

에 나있는 통로를 이용해야만 한다. 샛길을 지키고 있는 기사들에게는 이미 연락이 되어 있으므로 바로 통과시켜 줄 것이다. 도중에 비키라는 소녀를 만나게 되는데 그녀는 당돌하게도 당신 집에서 재워줄 수 있느냐고 물어본다.

선택문

1. 아~응, 좋아

2. 그대같이 귀여운 아가씨라면 대환영이지

3. 절대 안돼!!

그녀의 부탁을 들어주면 비키가 동료로 들어온다. 이제부터는 리버스성에서 비키에게 말을 걸면 한번 갔던 마을은 언제든지 텔레포트로 이동할 수 있다.

선택문

1. 자, 그럼 함께 파티에…

2. 먼저 가 있어

여기서 파티에 들어오라는 뜻으로 첫 번째를 선택하면 비키는 말을 잘못 알아듣고 함께 리버스성으로 돌아가버리므로 주의하자.

한번 갔던 곳은 순간이동이 가능하다

통로를 빠져 나오면 마틸다 기사단의 청기사단장 마이크로토프가 일행을 맞이하러 나와 있다. 이윽고 성에 도착한 일행. 그런데 골드 기사단장은 크리스를 보더니 초면부터 아주 불쾌한 발언을 계속 하면서 레인보우 군을 아주 형편없이 무시해버리고는 조금도 협력해줄 기색을 보이지 않는다. 다음 날, 기사단장의 방에 가보면 뮤즈와의 국경 근처에 왕국군이 접근해 온다는 보고가 들어온다. 조사에 의하면 왕국군은 뮤즈에 유민(流民)들을 잡아들이고 있는 중이라고 한다. 보고를 들은 기사단장은 즉각 출진을 명한다.

선택문

1. 나도 가겠어요

2. 잠깐 기다려요

3. 나는 보고 있겠어요

어차피 전투는 없으니 같이 가보도록 하자.

전쟁 이벤트, 학살되는 유민

국경 근처에서는 뮤즈의 유민들이 기사단령을 향해 필사적으로 도망쳐 오고 있다. 그들은 무언가 공포에 질려 있는 듯하다. 기사단은 영내에서 꼼짝도 하지 않고 유민들이 쫓기는 것을 지켜보기만 한다. 선택문에서 첫 번째를 선택했다면 크리스의 유니트를 움직일 수 있지만 가까이 접근할 여유도 없이 불과 몇 턴만에 유민들은 제대로 저항도 하지 못한 채 왕국군에게 연행되고 만다.

루카의 만행을 좌시하는 기사단

마이크로토프는 골드단장의 비인도적인 처사에 불만을 품지만 단장은 그의 말을 들으려 하지 않는다. 마이크로토프는 자기 혼자서라도 뮤즈에서 무슨 일이 일어나고 있는지 확인해 보겠다고 나선다.

마틸다의 관소(マチルダの關所)~뮤즈(ミューズ市)

남쪽에 있는 관소에 가보면 마이크로토프가 먼저 와 있다. 그는 관소를 통과하기 위해 일행과 동행하기를 청한다. 뮤즈에 거의 도착할 무렵, 그들이 본 것은 놀랍게도 거대한 늑대의 형상이 불타오르고 있는 모습이었다.

이것은 대체…?

뮤즈에 들어서면 사람들의 모습은 전혀 보이지 않는다. 죠스톤 언덕 쪽으로 가다보면 어떤 사람이 도망치다 쓰러지는데 그의 말에 따르면 은빛의 괴물에게 사람들이 모두 잡아먹혔다고 한다. 마이크로토프는 일단 기사단으로 돌아가서 루카의 만행을 보고하기로 한다.

마틸다의 관소(マチルダの關所)~록액스성(ロックアックス城)

관소를 지나 록액스성으로 돌아온 일행은 골드단장에게 간다. 마이크로토프는 루카가 일을 꾸미고 있다는 사실을 알린 후 청기사단만이라도 출격시켜줄 것을 요청하지만 그는 눈앞의 안위만을 생각하는 이기적인 태도를 보인다. 결국 마이크

로토프는 골드앞에서 충성의 상징인 기사단의 표식을 떼어버린다. 골드의 태도에 불만을 가지고 있던 다른 기사들도 모두 마이크로토프를 따르기로 한다.

감동의 물결~

그는 군주에게 충성을 바치는 기사이기 이전에 양심을 가진 인간이었던 것이다. 골드의 눈을 피해 그린힐 방면의 관소까지 도망친 일행. 곧이어 카뮤도 뜻을 같이 하는 기사들을 데리고 나타난다.

본거지(本據地)~ 라다트(ラダトの街)

이번 일로 기사단과의 동맹을 맺는데는 실패했지만 마이크로토프와 카뮤, 그리고 그들과 뜻을 같이 하는 기사들이 레인보우군에 가세하게 되어 전력에 상당히 보탬이 되었다.

한편 루카쪽에서는 레온 실버버그가 새로운 군사(軍師)로 등용이 된다. 이제 적에게도 슈에 필적하는 지략가가 생긴 것이다. 다음 날, 광장에 가보면 라다트에 왕국군이 들어와 있다는 보고를 받게 된다. 빅톨과 크리스는 라다트에 가서 실상을 확인해 보고 오기로 한다. 라다트의 주민들은 전쟁만 없다면 왕국군이나 레인보우군 어느 쪽이라도 상관없다는 분위기이다. 그곳에서 일행은 키바의 아들 크라우스를 만난다

이번 상대는 키바 부자인가?

본거지(本據地)

크리스의 정탐으로 적의 장수와 병력을 파악한 레인보우군측은 적에 대한 선제공격을 결정한다. 지금은 장수의 숫자나 병사의 질에 있어서 지난 번 싸움 때와는 사정이 다른 것이다. 출진의 명을 내리면 바로 전쟁 이벤트로 들어간다.

선택문

1. 잠깐 기다려
2. 좋아 출진이다!

전쟁 이벤트, 라다트 진공작전

전투가 시작되고 얼마 안 있으면 리드리는 포진에 대해 불만을 표시한다. 자신들 코볼트족 부대만이 너무 돌출되어 있다는 것이다. 슈는 자신의 뜻에 따라줄 것을 요청하지만 결국 코볼트족 부대는 진영에서 이탈해서 돌아가버리고 만다. 코볼트족 부대가 빠진 레인보우군은 수세에 몰리고 결국 퇴각을 결정한다.

리드리의 배신인가?

한편 루루노이에 궁에서는 질과 죠이의 결혼식이 거행되고 있었다. 그런데 아가레스 황제가 죠이에게 기사작위를 수여하며 '충성의 와인'을 마시더니 갑자기 피를 토하며 죽어버린다. 죠이는 루카의 계략을 성공시키기 위해 해독제를 복용한 뒤 스스로 핏속에 독을 흘려 넣은 것이다.

아가레스 황제의 죽음

다음 날, 슈는 키바의 부대에 대항할 작전에 대해 설명한다. 우선 군대의 절반을 크리스의 본대로 삼고 나머지를 빅톨, 프릭, 챠이, 카

선택문

1. 잠깐 기다려
2. 좋아 출진이다!

전쟁 이벤트, 리버스성 방어작전

전투가 시작되면 일단 제자리에 대기하면서 적을 유인하자. 그러나 크라우스는 이미 이쪽의 계책을 읽고 있었다. 키바의 부대는 매복을 무시하고 곧바로 크리스의 본대를 노리고 들어온다. 다행히도 라우드는 자신의 출세길을 걱정하여 계속 구경만 하고 있으므로 어느 정도 대적은 가능할 것이다. 몇 턴을 버티고 있으면 리드리 부대가 키바 부대의 배후에 나타난다. 이번 전투에서 리드리의 부대는 이상하리 만치 사기가 충천해 있으므로 전세를 쉽게 역전시킬 수 있을 것이다. 키바의 본대를 포위하고 나머지 부대를 거의 섬멸시키면 라우드는 루카의 명령서를 받고 그대로 퇴각해 버린다. 루카는 레온의 계략에 따라 아가레스 황제파인 키바를 일부러 잡히게 만든 것이다.

레온의 계략에 당한 키바부자

뮤의 4개 부대로 나누어 좌우에 매복시킨 다음 키바의 부대가 전진해오면 포위공격한다는 것이다.

슈는 생포된 적장 키바와 그의 아들 크라우스를 동료로 삼을 것을 권한다.

선택문

1. 즉시 목을 쳐라
2. 키바 장군, 우리들에게 힘을 빌려 주십시오

하지만 키바는 이미 결심이 굳은 듯 쉽게 응해주지 않는다. 하지만 크리스와 슈가 끈질기게 설득하자 결국 키바는 마음을 돌리고 협력하기로 한다.

키바의 전향

방에서 나와 성의 입구쪽으로 가보면 코로네에서 잠깐 본 적이 있는 시나가 어떤 여자를 피해 달아나는 것을 볼 수 있다. 그가 사라지면 다시 광장으로 돌아가 보자. 사람들이 모여 있고 곧이어 애플이 상황을 설명해준다. 현재 레인보우군의 병력은 2만 5천명가량, 이것은 하이랜드 왕국군의 1개 군단에 해당한다. 그에 비해 왕국군에는 4개의 군단이 있고 그 중에서 제 1, 3, 4군단은 출진해 있는 상태이다. 지난 전투에서 키바가 이끌고 있던 제 3군은 2/3정도의 손실을 입었지만 남아있는 왕국군이 전면공격을 가해오면 도저히 대적할 수 없는 지경이다. 그런데다가 틴트는 외부와 접촉을 차단하고 있고 마틸다 기사단과도 반목관계에 놓여 있으므로 더이상 손을 벌릴 곳이 없는 것이다. 일행이 대화를 하는 도중 트란 공화국 대통령의 아들인 시나가 나타난다. 그러자 슈는 크리스에게 트란 공화국과 동맹을 맺을 것을 권한다.

선택문

1. 다른 방법을 생각해 보자
2. 동맹을 맺자

프리드는 사우스 윈도우가 트란 공화국의 전신인 적월제국과 적대관계에 있었다는 이유로 잠시 망설이지만 결국 마음을 돌려서 동행하기로 한다. 프리드에 의하면 라다트에 트란 공화국으로 갈 수 있는 길이 있다고 한다.

과거의 적과 동맹을?

사우스 윈도우(サウスウインドゥ市)~라다트(ラダトの街)

라다트로 가기 전에 우선 사우스 윈도우에 들러 청사에 들러주도록 하자. 앞으로의 이동은 비키의 텔레포트를 이용하면 편리할 것이다. 라다트에 도착하면 스탈리온과 아마다를 동료로 한 뒤 선착장으로 가자. 아마다는 1대1 대결을 해서 이겨야만 동료가 되어준다. 사공에게 말을 걸면 수로를 따라 트란 공화국에 갈 수 있도록 해 준다.

바나(バナーの村)~트란 공화국(トラン共和國)

바나 마을에 도착하면 숲속의 통로를 따라가자. 도중에는 쓸만한 아이템들이 많이 있으니 될 수 있는 대로 챙겨두는 것이 좋다. 계속 가다보면 거대한 웜이 일행의 앞을 가로막는다.

웜
(ワーム)

웜은 거대한 몸으로 점프해서 파티의 종 1열을 찍어누르거나 돌진해오는데 피해 범위가 적으므로 여유있게 회복시킬 수 있다. 화속성, 뇌속성 마법으로 가볍게 제압하자

이렇게 큰 벌레가!?

트란 공화국의 관소에 도착하면 일행은 수도 그랙민스터까지 호송을 받게 된다. 방에서 잠시 기다리고 있으면 트란 공화국의 대통령 레반트를 만날 수 있다. 레반트는 과거 적대관계였던 도시동맹측과 동맹을 맺는 것에 대해 회의적인 반응을 보이지만 이번에는 프리드가 적극적으로 나서서 레반트를 설득한다. 결국 그는 동맹하기로 결정하고 병사 5천명을 내어주기로 한다. 그리고 두 명의 여장군중에 한명을 선택하라고 한다.

선택문

1. 발레리아씨를…

2. 카스미씨를…

3. 잠시 기다려 주십시오

세 번째를 선택하면 두 캐릭터의 스테이터스를 확인해볼 수 있다. 마음에 드는 사람을 동료로 삼도록 하자.

누구를 선택할까?

장군을 선택하면 레반트는 트란 공화국의 보물 중 하나인 '순간의 거울'을 선물한다. 이것을 사용하면 어디에 있던지 단번에 리버스성으로 돌아갈 수 있게 된다. 이제 텔레포트와 더불어 완전한 이동의 자유가 생긴 것이다. 관소를 나와 바나 마을에 도착해 보면 리드리와 애플이 일행을 마중 나와 있다. 그들은 일행에게 왕국군이 쳐들어오고 있다는 사실을 알려준다.

본거지(本據地)

리버스성에 도착하면 바로 광장으로 가보자. 정보에 의하면 왕국군의 본대가 이미 이곳을 향하고 있는데 루카의 제 1군, 죠이의 제 3군, 키바 장군이 이끌던 병사들, 그리고 하르모니아 신성국에서 파견된 원군이 가세한 제 4군을 합쳐 약 5만의 군세에 이른다고 한다. 한편 왕국군 진영에서는 사우스 윈도우 진입에 앞서 작전회의를 하고 있다. 루카는 단번에 리버스성을 치려고 하지만, 레온은 사우스 윈도우와 라다트를 점령한 뒤 리버스성을 공략하는 정공법을 주장한다. 다음 날 아침이 되면 광장으로 가보자. 슈는 예상대로 왕국군이 라다트에 들어와 있으며 리드리의 부대가 정탐을 위해 나가 있다고 한다. 그런데 잠시 후 리드리의 부대가 적의 매복에 걸렸다는 보고가 들어온다.

선택문

1. 잠깐 기다려

2. 알았다. 즉시 출진하자

전쟁 이벤트, 리드리의 부대를 지원하라

이번 작전은 매복에 걸려 포위당해 있는 리드리의 부대를 탈출시키는 것이 목적이다. 먼저 리드리의 부대로 왼쪽의 보병부대를 제거한 뒤 절벽에 붙도록 하자. 그러면 1턴당 공격회수를 3회로 줄일 수 있다. 그리고 기마능력을 가진 부대로 최대한 빨리 접근하여 포위하고 있는 부대를 공격하자. 하지만 그곳에 도착도 하기 전에 아마 리드리의 부대는 전멸하고 말 것이다. 어차피 질 수 밖에 없는 이벤트이므로 굳이 이기려고 애쓸 필요는 없다.

구출에 실패했다

군대를 철수하여 성으로 돌아온 일행은 리드리의 안전을 기원한다. 루크는 사사라이가 이끄는 하르모니아군에 대해서는 자신에게 맡겨달라고 한다. 대화가 끝나고 방으로 돌아가려고 하면 챠이가 자신의 집에 연장을 찾으러 가는데 동행해줄 것을 부탁한다. 파티에 챠이를 넣고 류베 마을에 있는 그의 집에 가보면 그의 아들인 토모를 동료로 얻을 수 있다.

한편 리드리는 왕국군에 생포되어 포로로 잡혀 있다. 그리고 왕국군에는 정체불명의 장수가 또 한명 들어온 듯 하다. 다음 날, 광장으로 가면 슈가 앞으로의 작전을 설명한다. 현재 우리가 보유한 2만의 군세로 적의 5만 대군을 쓰러뜨릴 수는 없다. 그러나 왕국군 전체를 상대할 필요는 없다. 이 싸움에서 우리가 노리는 것은 오직 루카·브라이트의 목 하나 뿐. 루카가 사라지면 왕국은 황녀 질에게로 넘어가고 더이상 싸울 필요가 없어지는 것이다. 크리스, 테레즈, 프릭, 빅톨, 카스미, 루크가 각각 부대를 이끌고 지정한 장소에 매복을 한다. 그런 다음 크리스와 키바가 왕국군의 본대를 향하여 리드리를 탈출시키고 일기토를 신청한다. 루카가 나타나면 일기토에서 거짓으로 패한 뒤 복병의 포위망안으로 유도한다. 2만으로 5만을 상대할 수는 없지만 2만의 전군을 총동원하여 적장 하나를 잡는 것은 가능하다는 얘기다. 준비가 되면 출진을 명하자.

선택문

1. …아직 준비가…

2. 좋아…출진이다

목표는 오직 루카 하나!

전쟁 이벤트, 루카를 유인하라

전투가 시작되면 키바가 루카를 유인해 온다. 루카가 포위망 안으로 들어오면 슈가 신호를 보내고 우리편 복병들이 나타난다. 다른 유니트는 신경쓰지 말고 오직 루카의 본대만을 집중적으로 공격하자. 그러나 2만의 군세와 슈의 지략을 가지고도 루카의 광기는 잠재울 수는 없다. 결국 레인보우군은 상당한 피해를 입은 채 퇴각하게 된다.

결국 '지(知)'는 '무(武)'에 질 수 밖에 없는 것인가

슈는 이번 작전의 실패로 큰 충격이 받은 것 같다. 마을로 나가려고 하면 탈출해온 리드리를 만날 수 있다. 리드리는 어떤 인물의 도움이 있었다면서 슈에게 레온 실버버그의 전갈을 전해준다. 전갈의 내용은 오늘 밤 루카가 야습을 감행해 온다는 것이다. 적의 함정일 것이라는 우려도 있지만 슈는 레온의 의도를 파악했는지 출격을 요청한다.

선택문

1. …생각할 시간을
2. 알았다. 출격하자

출격을 결정하면 루카와 최후의 대결을 펼칠 크리스의 파티와 선봉이 될 파티, 그리고 크리스쪽으로 루카를 몰아넣을 파티를 각각 구성해야 한다. 다른 파티는 방어 위주가 되므로 크리스의 파티에 최강멤버를 넣도록 하자. 그날 밤 예상대로 루카가 야습을 감행한다. 레인보우군은 일행은 루카를 몰아넣기 위한 작전에 들어간다.

루카 브라이트 (ルカ・ブライト)

여기서는 루카와 3번에 걸쳐서 전투를 하게 되는데 제 1전과 제 2전은 방어를 위주로 하면서 문장공격으로 적당히 타격을 주면 루카가 도망친다. 마지막 제 3전에서는 루카를 완전히 쓰러뜨려야 하는데 앞쪽 열의 캐릭터에게 몽롱함의 문장(おぼろげの紋章)을 장비시켜 직접공격을 피할 수 있게 한 다음 전체의 마법을 봉쇄하고 아이템으로 회복을 하면서 협력공격을 위주로 승부를 내면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 하지만 이외의 방법도 얼마든지 있으니 나름대로의 공략법을 찾아보도록 하자.

숙적 루카와의 대결

루카는 계속 도망치다가 결국 슈의 함정에 걸려들고 만다 하지만 루카는 최후의 발악을 하고 크리스와 1대1 대결을 벌인다. 루카는 이미 체력이 바닥나있기 때문에 계속 공격만 하면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 결국 루카는 크리스의 손에 의해서 최후를 맞이하게 된다.

루카의 최후

모든 일은 죠이와 레온이 의도한 대로 이루어졌다. 리버스성 사람들은 승리의 기쁨에 도취되어 환호한다. 한편 죠이는 질과 정식으로 혼약을 맺는다. 이제 죠이는 하이랜드 왕국의 황통을 잇게 되는 것이다. 다음 날, 나나미는 이제 전란도 가라앉았으니 그동안 제대로 구경하지 못했던 사우스 윈도우와 쿠스쿠스에 가보자고 한다.

쿠스쿠스 (クスクスの街)

쿠스쿠스에서는 하이랜드에서 온 사자(使者)의 일때문에 온 마을이 야단법석이다. 선착장에 가보면 왕국에서 온 쿨간을 만날 수 있다. 그는 죠이가 황통을 잇게 되었다는 소식을 전하며 자신은 화의를 맺기 위해 찾아왔다고 한다. 그는 정식으로 화의를 신청하는 서장을 전달하고자 리버스성으로 동행을 청한다.

아이랜드에서 사자가?

본거지(本據地)

리버스성에 돌아오면 쿨간과 함께 광장으로 가보자. 그는 새로운 황제 죠이·브라이트로부터의 서신을 전달한 다음 사라진다. 그 서신은 휴전조약을 맺기 위해 뮤즈로 출석해달라는 내용이다. 사람들은 함정일 수도 있다며 우려를 표명하지만 크리스와 테레즈는 평화를 되찾을 절호의 기회로 생각하고 뮤즈에 가기로 한다.

코로네(コロネの街)~뮤즈(ミューズ)

우선 리버스성의 선착장에서 배를 타고 코로네로 가자. 그곳에는

이미 연락이 되어 있어서 왕국군 병사들이 정중히 길을 내어준다. 뮤즈에 도착하면 죠스톤 언덕으로 올라가 보자. 병사들의 안내를 받으며 회의실로 들어간 일행. 그러나 회의 준비는 되어 있지 않고 어쩐지 분위기가 이상하다. 아니나다를까 죠이와 레온은 화의가 아닌 완전항복을 요구하는 것이다. 과거의 역사를 되돌아볼 때 약속에 의한 평화는 깨어지기 마련이었고 그때마다 많은 사람들이 피를 흘리며 죽어갔다. 그래서 죠이는 어떤 세력도 감히 넘볼 수 없는 절대적인 하나의 '힘'을 이루고 싶었던 것이다.

역시 함정이었나!?

그러나 그 순간 빅톨과 프릭이 나타나서 일행을 구해내고 피리카가 죠이에게 달려간다. 레온은 공격을 명하려고 하지만 죠이가 이를 제지한다. 피리카에게 그런 모습을 보여주고 싶지 않았던 것이다. 성문앞에 이르면 챠코가 문을 닫지 못하게 막으면서 기다리고 있다.

본거지(本據地)

리버스성에 도착하면 슈가 일행을 기다리고 있다. 프릭과 빅톨을 시켜 일행을 구출하고 피리카를 죠이에게 보낸 것은 모두 슈가 꾸민 일이었다. 방에 가서 나나미를 만난 뒤 성 입구 쪽으로 나가보면 코우유우라는 사람이 크리스를 찾고 있다. 그는 틴트 북쪽의 산채에 살고 있는 등룡산 삼형제의 막내인데 좀비들의 습격을 받아 형들이 위기에 처해있다고 한다. 크리스는 틴트로 가서 동맹도 청해볼 겸 코우유우를 따라 가보기로 한다.

레이크 웨스트(レイクウェスト)~용구의 마을(龍口の村)

일단 텔레포트로 레이크 웨스트로 이동한 다음 남쪽에 있는 용구의 마을로 향하자. 마을에 도착하면 북쪽의 국경을 지나 등룡산 삼형제의 산채쪽으로 가보자. 도중에 있는 갈림길에서 왼쪽은 틴트 방면이고 위쪽으로 올라가면 등룡산 삼형제의 산채가 나온다. 그러나 위쪽에서는 이미 코우유우의 형인 기짐이 다리를 끊은 다음 도망쳐 온다. 그의 말에 따르면 산채는 이미 불을 질러 버렸고 좀비의 군대는 틴트를 향하고 있다고 한다. 대화가 끝나면 틴트를 향해 출발하자.

좀비의 군대라면…

호구의 마을(虎口の村)~틴트(ティント市)

산의 통로를 지나가면 호구의 마을이 나온다. 틴트는 호구의 마을 북쪽에 위치해 있다. 틴트의 마을에 도착하면 우선 시청에 가서 시장 구스타프를 만나보자. 일행은 그에게 단도직입적으로 협력 의사를 타진한다. 그러자 그는 지금까지와는 달리 흔쾌히 협력할 것을 제의한다. 지금은 좀비 군대의 일도 해결해야 하고 또 전에는 레인보우군이 그렇게 성장할 줄은 생각도 하지 못했다는 것이다.

협력을 승낙하면 구스타프는 말로를 시켜서 일행을 숙소로 안내한다. 다음 날 시장실에 가보면 리드리와 크라우스가 군대를 이끌고 도착해 있다. 일행과 이야기를 나누고 있으면 구스타프의 딸 리리가 들어와 괴물이 나타났다고 한다. 밖으로 나가보면 역시 예상대로 네크로드가 좀비 병사들을 이끌고 와 있다. 그는 틴트를 자신이 지배하는 사자(死者)들의 왕국으로 만들겠다고 선전포고를 하고는 사라진다. 다시 시장실로 돌아와 보면 제스와 하우저가 들어온다. 제스는 아직도 크리스가 애너벨을 죽인 범인이라고 생각하고 있는 듯 강한 거부감을 표시한

운명을 예고하는 레크나트

다. 회의가 끝나면 방으로 돌아와 휴식을 취하자. 그날 밤 레크나트는 이제 곧 '빛나는 방패의 문장'과 '검은 칼날의 문장'이 맞서는 고통스런 운명이 다가올 것이라고 한다.

다음 날, 시장실에 가있으면 제스가 병사를 출격시킨다는 보고가 들어온다. 일행은 서둘러 광장으로 나가본다. 제스는 네크로드의 소재를 파악했다면서 출진을 강행한다. 크라우스는 무모한 작전인 줄은 알고 있지만 그들이 전멸당하는 것을 보고만 있을 수는 없다며 제스를 돕기로 한다. 출진이 끝나고 갱도 입구로 가보면 낙반이 일어나 인부들이 돌아오지 않는다고 한다. 갱도 안에는 역시 네크로드가 있었다. 그는 틴트로 연결되는 수많은 갱도 중 하나를 통해 이곳에 왔다고 한다.

네크로드
(ネクロード)

성진검도 없는 지금 그에게는 어떠한 공격이나 마법도 통하지 않는다. 계속 방어를 하면서 시간을 끌면 자동적으로 전투가 끝날 것이다.

일행이 예상외로 잘 버티자 그는 '창백한 달의 저주(蒼き月の呪い)'라는 마법을 사용한다. 하지만 다행히도 크리스는 손에 들고 있던 빛나는 방패의 문장 덕분에 저주에 걸리지 않는다. 그러나 갱도를 나와 보면 사람들이 모두 좀비로 변해 있는 것을 알 수 있다. 크리스는 문장의 힘을 과도하게 사용한 탓인지 기력을 잃고 쓰러져 버린다.

빛나는 방패의 문장이 발동한다

크롬(クロムの村)

크리스가 정신을 차린 곳은 틴트 남쪽의 크롬이라는 마을이었다. 마을을 나서려고 하면 뱀파이어 헌터 칸을 만날 수 있다. 그는、네크로드의 '혼(魂)'을 봉인하는 방법을 찾고 있는데 결계를 치고 그 안에서 성진검으로 네크로드의 몸을 쓰러뜨린다 해도 혼을 봉인하지 않으면 다시 재생할 염려가 있기 때문이라고 한다. 그런데 그의 혼을 봉인할 수 있는 능력을 가진 사람이 호구의 마을에 와 있다고 한다. 칸과 합류하여 호구의 마을로 가보자.

호구의 마을(虎口の村)

호구의 마을에서는 뱀파이어족의 장로인 시에라를 만날 수 있다. 칸은 그녀에게 사정을 설명하고 네크로드를 잡는데에 협력해줄 것을 부탁한다. 그러자 그녀는 실력을 확인해봐서 자신이 네크로드를 잡는데 방해가 되지 않을 정도라면 함께 가도 좋다고 한다.

선택문

1. 알았어
2. 잠깐 거다려

시에라
(シエラ)

그녀는 주로 뇌속성 마법을 사용하는데 해당 액세서리가 있으면 도움이 될 것이다. 그녀도 네크로드와 마찬가지로 뱀파이어이므로 파마게 문장이 효과적이다. 현 시점에서는 체력도 그리 높지 않은 편이므로 쉽게 무찌를 수 있을 것이다.

뱀파이어족의 장로 시에라

시에라에게 승리해서 그녀가 일행에 합류하면 크롬으로 돌아가자.

크롬(クロムの村)

크롬의 여관으로 돌아온 일행은 일단 휴식을 취하기로 한다. 잠자리에 들기 전에 시에라에게 말을 걸어보면 그녀는 자신들 종족의 내력에 대해서 이야기해준다. 다음 날, 아래층에 내려가 보면 사람들이 심각한 표정으로 서있다. 구스타프의 딸 리리와 코우유우의 누나 로우엔이 네크로드에게 잡혀 있다는 것이다. 일행은 동쪽의 동굴을 통해 틴트에 잠입하기로 한다.

틴트의 지하갱도

이곳은 강적이 많이 출현하는데다가 길까지 복잡해서 진행하기가 매우 힘들 것이다. 동굴안을 돌아다니다 보면 대마법사 메이저스라는 사람이 있는데 현재로서는 동료가 되어주지 않는다. 그를 동료로 만들기 위해서는 다른 숙성들을 계속 동료로 삼아 리버스성에서 크리스의 방이 6층으로 올라간 시점에서 말을 걸어야 한다. 길이 끊어진 곳에

서는 바위를 밀어 사이에 끼워넣으면 지나갈 수 있다. 계속해서 진행하다 보면 스톤 고렘이 일행의 앞을 가로막는다.

스톤 고렘
(ストーンゴーレム)

이 게임의 마지막 보스를 제외한다면 가장 화끈한 보스 캐릭터라고 말할 수 있는 스톤 고렘. 대단히 높은 방어력과 체력을 지녔으며 전체 및 개별 공격 기술 또한 위력적이다. 특히 가슴에서 나오는 광선은 파티 전체에 200이상의 피해를 주므로 매우 치명적이다. 파마계와 소환계 등 공격력 높은 마법을 위주로 하여 공략하자. 문장을 가지고 있지 않은 캐릭터는 분노상태로 만들어 공격력을 높여주면 효과적이다

강적인 스톤 고렘

스톤 고렘을 쓰러뜨린 후 계속 길을 따라가면 틴트의 갱도 입구로 나오게 된다. 마을 맨 위쪽의 교회에 가보면 네크로드가 있을 것이다. 네크로드는 인질을 잡고 있어서인지 여전히 자신만만하다. 그러나 빅톨이 말을 걸어 시간을 끌고 있는 동안 칸이 결계를 쳐서 그를 가두어 두자 다급해진 네크로드는 달의 문장으로 결계를 파괴하려 한다. 하지만 이때 시에라가 나타나서 문장의 힘을 통제해 버린다. 달의 문장은 400년 전에 네크로드가 훔쳐간 것으로 원래 주인은 시에라였던 것이다. 생각지도 않은 위기에 빠진 네크로드는 최후의 발악을 한다.

네크로드
(ネクロード)

결계에 갇힌데다가 달의 문장도 사용할 수 없게 된 네크로드는 이제 이빨 빠진 호랑이나 다름없다. 기껏해야 박쥐로 변해서 피를 빠는 게 고작이다. 가끔씩 사용하는 뇌속성 공격이나 악령 공격에 대비해서 체력을 300이상으로 유지하고 있으면 된다. 그런 다음 가지고 있는 최강 마법을 있는 대로 퍼부어서 끝장을 내버리자.

네크로드와의 마지막 대결

싸움에 진 네크로드는 현신술로 달아나려고 하지만 결계 때문에 소용이 없다. 결국 네크로드는 성진검에 의해 완전한 최후를 맞는다. 마을 입구로 내려가 보면 사람들이 모두 돌아와 있다. 등룡산 삼형제는 물론 제스와 하우저도 마음을 고쳐먹고 레인보우군의 일원이 되기로 한다.

본거지(本據地)

슈에게 가보면 이미 틴트쪽에서 정식으로 협력 의사를 밝혀왔으며 제스가 모은 뮤즈와 그린힐의 병사를 합해 7천명가량의 병력이 추가되었다는 사실을 알려준다. 이제 레인보우군도 왕국군과 대등하게 겨룰 수 있을 정도의 전력이 갖추어진 것이다. 정보에 의하면 왕국군은 뮤즈에 병력을 집결시키고 있다고 한다. 따라서 슈는 지금이 그린힐을 탈환할 좋은 기회라 생각하고 이쪽에서 먼저 군사를 보내자고 한다. 그날 밤, 성을 돌아다니면서 사람들의 이야기를 듣고 방으로 와보면 루시아라는 여자가 크리스의 목숨을 노리고 공격해온다.

루시아
(ルシア)

루시아는 특별히 강력한 마법도 없고 계속 채찍 공격만을 가해온다. 하지만 이번 전투는 크리스 혼자서 감당해야 하므로 현재 레벨이 충분하지 않다면 고전을 면치 못할 것이다. 우선 가지고 있는 최강 마법을 모두 사용한 뒤 체력을 회복하면서 직접공격으로 대응하자.

채찍을 사용하는 루시아

다음 날, 슈에게 가면 브리핑이 시작된다. 이번 작전은 하우저, 빅톨, 프릭이 뮤즈와 그린힐 국경지대로 출진하여 뮤즈방면의 왕국군을 막고 있는 동안 키바 장군과 크라우스가 그린힐을 공략한다는 내용이다. 출진을 명하면 어느 쪽에서 함께 싸울 것인지를 물어온다.

선택문

1. 빅톨 쪽과 함께…
2. 키바 장군과…
3. 여기서 기다리고 있겠어

어느 쪽 전투를 주관해도 상관없지만 여기서는 빅톨쪽으로 가기로 하겠다.

그린힐(グリンヒル市)

전쟁 이벤트, 그린힐 탈환작전

레인보우군이 국경지대에 가 있으면 잠시 후 왕국군이 나타난다. 처음에는 우리쪽 병력이 우세하지만 도중에 시드의 원군이 나타나므로 주의하자. 시드의 부대가 나타나고 조금 있으면 죠이의 부대는 먼저 퇴각한다. 이것을 신호로 쿨간의 부대가 뒤를 이어 나타난다. 어느 정도 피해를 입히면 시드의 부대도 철수하고 다시 몇 턴이 지나면 쿨간의 부대도 퇴각한다. 결국 적들이 모두 퇴각할 때까지 버티기만 하면 우리편이 승리하게 된다.

어쩐지 분위기가 이상하다

한편 그린힐 쪽은 견고한 성문 때문에 쉽사리 공략하지 못하고 있다. 따라서 일행은 비밀통로로 소수의 인원만을 침투시켜 성문을 여는 방법을

루시아
(ルシア)

루시아는 지난 번보다는 좀더 위력적인 문장공격을 가해오지만 이번에는 우리쪽도 6명이므로 여유있게 대적이 가능할 것이다. 루시아는 문장만 없으면 보통 조무래기 캐릭터나 마찬가지이므로 모든 마법을 봉쇄하고 직접공격으로 승부하자.

쓰기로 한다. 파티를 구성한 후 테레즈의 안내에 따라 통로를 따라가자. 계속 진행하다 보면 기다리고 있던 루시아와의 전투가 시작된다.

통로를 계속 따라가면 테레즈의 은신처였던 오두막을 지나 그린힐의 학교로 나오게 된다. 성문을 열기 위해 마을 쪽으로 내려가면 유바가 본드래곤을 불러낸다.

본드래곤
(ボーンドラゴン)

아주 골치 아픈 상대이다. 본드래곤은 직접공격으로 우리편을 하나씩 날카로운 이빨로 물어뜯는데 한번에 300이상씩 대미지를 입으므로 몽롱함의 문장이 없다면 앞쪽 열의 캐릭터들은 죽음을 각오해야 할 것이다. 또한 체력이 대단히 높으므로 지구전이 될 가능성이 높다. 파마계와 풍속성 문장을 위주로 하여 공격하고 체력을 계속 300이상으로 유지하자.

무시무시한 모습의 본드래곤

일행이 본드래곤을 물리치자 왕국군은 하나둘씩 도망치기 시작하고 그린힐은 자동적으로 레인보우군에게 넘어온다. 이때 리버스성에서 회군하라는 급전이 오고 일행은 일부병력만을 남긴 채 서둘러서 리버스성으로 돌아가기로 한다.

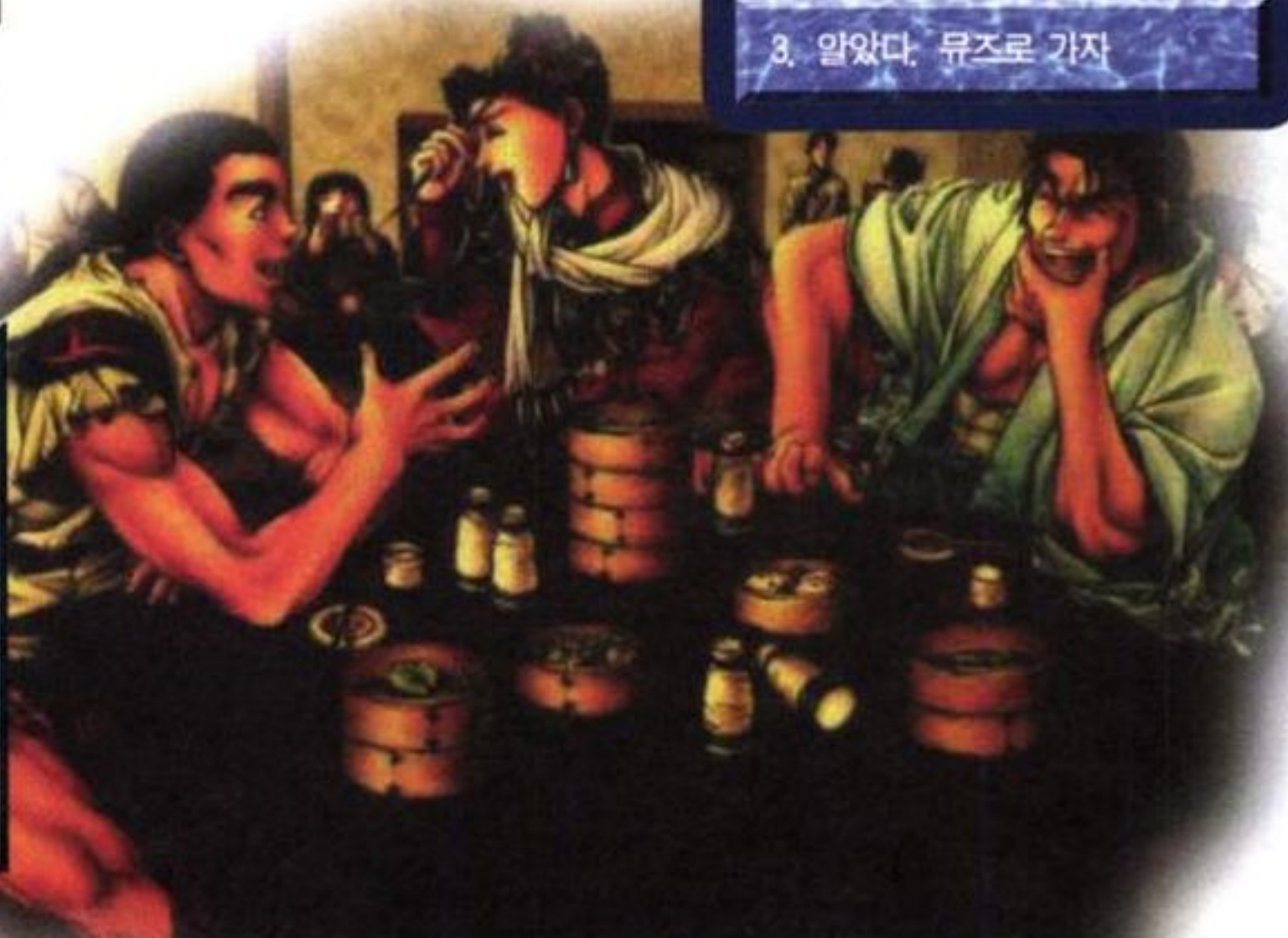
본거지(本據地)

슈에게 가보면 마틸다 기사단이 왕국군에게 완전히 항복했다는 소식을 듣게 된다. 왕국군은 그린힐 쪽에 장군들과 일부 군사만을 미끼로 보낸 뒤 군사 레온이 전군의 2/3를 이끌고 마틸다 기사단령을 공략했다고 한다. 그것은 기사단의 자치권을 인정하는 대신 왕국군에 군사협력을 약속하는 형태이지만 실질적으로는 항복이나 다름없었다.

기사단이 항복을!?

애플은 왕국군이 원정으로 지쳐있는 지금 뮤즈를 공략해 보자고 한다.

선택문

1. 좀 더 생각할 시간을…
2. 슈씨의 생각은?
3. 알았다. 뮤즈로 가자

뮤즈 공략을 승낙하면 일행은 일단 이번 작전의 거점이 되는 그린힐로 이동한다.

그린힐(グリンヒル市)~뮤즈(ミューズ市)

그린힐에는 본래 군대가 없었던 탓에 일행은 기숙사를 숙소로 사용하기로 한다. 기숙사에서 나오다 보면 루시아가 학교 건물로 들어가는 것이 보인다. 일행은 그녀를 쫓아 비밀통로를 열고 따라 들어간다. 놀랍게도 그곳에는 죠이가 기다리고 있다. 죠이는 크리스에게 다시 한번 레인보우군의 리더를 그만둘 것을 권한다. 하지만 각기 한 나라의 황제와 레인보우군의 리더라는 이름의 운명을 지고 있는 두사람에게 있어 그 행로를 벗어나는 일은 이미 불가능한 일이었다. 죠이가 돌아간 뒤 기숙사의 애플에게 가보면 모든 준비가 끝났으니 언제든지 출진 명령만 내려달라고 한다.

선택문

1. 좋아, 가자
2. 아직… 마음의 준비가…

전쟁 이벤트, 뮤즈 탈환작전

왕국측에서는 루시아의 부대가 선봉에 나선다. 그들과 접전을 벌이고 있으면 죠이의 본대는 모두 퇴각해버린다. 카라야족의 족장 루시아는 자신들이 시간벌기용으로 이용된다는 것을 알고 있으면서도 끝까지 항전을 계속한다. 이번 작전은 우리편의 전력이 압도적이므로 큰 피해없이 제압이 가능할 것이다.

이유없이 퇴각하는 적을 볼 때 왠지 의심스럽기는 하지만 일행은 일단 뮤즈에 들어가 보기로 한다. 파티를 구성한 뒤 시내로 들어가 보자. 시청사 안에서 골드 울프가 나타나 일행을 습격한다.

골드 울프 (ゴールドウルフ)

골드울프는 문장공격보다도 달려들어서 이빨로 물어뜯는 직접공격이 더 무서운 녀석이다. 한번 물리면 거의 사망이므로 반드시 몽롱함의 문장을 장비하자. 다행히 체력은 그리 높지 않으므로 파마, 소환 등의 강력한 공격문장을 연속적으로 사용하면 2, 3턴안에 끝낼 수 있을 것이다.

날카로운 이빨이 무기인 골드 울프

청사안에서 골드 울프를 쓰러뜨리면 밖에서 비명소리가 들린다. 밖으로 나와 보면 시내에는 이미 골드 울프가 쫙 깔려 있다. 이들에게 접근하면 전투가 시작되므로 곧바로 뮤즈를 빠져나가도록 하자. 루크의 말에 따르면 이들은 하르모니아 신성국에서 전해진 '수의 문장(獸の紋章)'을 이용해서 만든 것이라고 한다. 과거 루카·브라이트는 이 '수의 문장'을 각성시키기 위해 유민들을 잡아다가 제물로 썼던 것이다. 왕국군은 레인보우군을 뮤즈에 몰아 넣은 채 포위망을 좁혀오지만 애플의 현명한 판단으로 일행은 무사히 리버스 성으로 돌아온다.

본거지(本據地)

성에 도착한 일행은 일단 휴식을 취하기로 한다. 크리스는 슈의 방앞에서 키바와 슈의 대화를 엿듣는다. 다음 전투는 진정한 의미에서 승부를 결정짓는 싸움이 되기 때문에 이쪽에서는 한가지 도박을 할 수밖에 없다. 마틸다 기사단이 항복을 했다고는 하지만 불안정한 상태이기 때문에 왕국군은 그곳에 주둔하고 있는 군을 철수시키지 못하고 있다. 그러나 키바장군이 1개 군단을 이끌고 적진 깊숙이에 있는 전 용병대의 요새를 공격하면 왕국군은 미끼인줄 알면서도 어쩔 수 없이 병력을 파견할 수밖에 없을 것이라고 한다. 용병대의 요새는 위치상 하이랜드 본국에서 매우 가까운 곳에 있기 때문이다. 키바는 죽음을 각오하고 의연하게 슈의 제안을 받아들인다.

마지막 임무를 받는 키바

다음 날, 슈에게 말을 걸면 이제 결단을 내려달라고 한다.

선택문

1. 싸웁시다
2. 아직… 그것은…

크리스가 결단을 내리면 슈는 모두를 광장에 불러모은 다음 작전을 설명한다. 왕국군은 마틸다 기사단을 수중에 넣어 그 군세는 현재 5만 5천. 그에 비해 우리군은 2만 5천가량이다. 이에 아군은 군대를 둘로 나누어 한쪽은 뮤즈의 동쪽으로 보내고 나머지는 마틸다 기사단령으로 진격한다. 왕국군은 요지를 사수하기 위해 군대의 절반가량을 뮤

즈 동쪽으로 보낸다. 그러면 기사단령에 남는 것은 2만 2천정도. 완전히 도박이나 다름없지만 리버스성의 동료들은 모두 크리스에게 힘을 빌려주기로 결의한다. 다음 날, 성 입구쪽에서는 키바 장군이 먼저 병사들을 이끌고 출발하고 있다. 키바 장군이 떠나면 광장으로 가서 출진 명령을 내리자.

마틸다 기사단령 (マチルダ騎士團領)

전쟁 이벤트 마틸다 기사단령 양동작전

기사단쪽은 그다지 적극적으로 공격해 오지 않으므로 전투가 시작되면 왕국군쪽으로 최대한 깊이 전진해서 들어가자. 양측의 전력은 거의 대등하므로 대적하는데 큰 무리는 없을 것이다. 몇 턴이 지나면 배후에서 쿨간의 별동대가 나타난다. 하지만 거리를 만들어 두었다면 시간적 여유가 있을 것이다. 조금만 버티고 있으면 왕국군의 배후에서 우리편 원군이 나타난다. 그러자 승리에 집착해서 함정에 걸릴 필요가 없다고 판단한 죠이는 군대를 모두 철수시킨다.

앗! 저 부대는?

일단 왕국군을 물리친 레인보우군. 그런데 나중에 나타났던 원군은 알고 보니 바바라와 레오나가 이끈 가짜 부대였다. 적의 눈을 속이기 위해 슈가 계책을 쓴 것이다. 일행은 그린힐로 돌아가 전열을 재정비하기로 한다.

그린힐(グリンヒル市)

기숙사에서 슈는 록액스성을 함락시킬 계책을 설명한다. 우선 리드리, 하우저, 테레즈가 각각 부대를 이끌고 적군을 가능한 멀리 유인해낸다. 그 다음은 크리스가 소수의 병력으로 록액스성에 잠입해서 성의 최상층에 걸려있는 깃발을 태워버리고 동맹군의 깃발을 올린다. 기사단으로 구성된 부대는 자신들의 거점이 함락된 것으로 알고 전의를 상실한다. 그러면 우리편 전력이 왕국군을 상회하게 된다는 것이다. 물론 록액스성쪽이 실패하면 유인부대는 궤멸당하지만 현재로서는 여기에 희망을 걸어볼 수밖에 없는 상황이다. 설명이 끝나면 잠입 멤버를 결정하고 출진 명령을 내리자.

록액스성 (ロックアックス城)

성에 들어가면 아이템을 적당히 입수하면서 계속해서 위로 올라가자. 최상층부에 다다르면 크리스와 나나미가 깃발을 거는 역할을 맡고 나머지는 적의 추격을 막기로 한다. 계속해서 가다보면 죠이가 일행의 앞을 가로막는다.

나나미 : 휴우, 어떻게 여기까지 오긴 왔네. 이제 조금만 더 힘내자!!!
죠이 : 어디로 가고 있는 거지, 크리스?
나나미 : 죠이!!
죠이 : 크리스, 나나미…. 무엇을 노리고 있는지는 모르겠지만 여기서 더 이상은 보내줄 수 없어.

죠이가 칼을 뽑는다.

나나미 : 죠, 죠이!! 안돼!! 그러지마!!

선택문

1. 싸울 수밖에 없는 건가…
2. 너와 싸우고 싶지 않아

나나미 : 그래!! 어째서!? 어째서지??? 왜, 크리스와 죠이가 싸우는 거야!!??
죠이 : 운명이었어…. 아마, 그게 정답일거야…. 크리스, 너에게는 너를 따르는 많은 사람들이 있어. 레인보우군에 있어 너는 희망 그 자체겠지…. 그리고, 내게도…. 나를 필요로 하는 사람들이 있어. 나를 믿어주었던 사람들이 있어.
나나미 : 싫어, 안돼, 그래선 안된다구!! 운명따윈 믿지 않아!! 겐카쿠 할아버지도 그랬어!! 그런 건 전부 엉터리라고!! 그런 게… 하이랜드와 레인보우군이 싸우는 이유라나…. 크리스와 죠이가 싸우는 이유라나….
죠이 : …이곳은, 이 땅은… 도시동맹과 하이랜드가 양립하기에는 너무 좁았던 거야…. 그것이 수많은 싸움과 슬픔을 만들어낸 거야. 죠스톤 언덕에서 도시동맹의 회의를 보았던 그때 내 마음속에서는 커다란 의문이 생겼어…. 서로 어깨를 의지하고 어떻게든 모여 만들어진 도시동맹내에서조차 분쟁, 질투, 반목이 소용돌이치고 있어. 나는 이 땅에 하나의 커다란 나라를 세우겠어…. 왕국군이나 도시동맹이나 상관없어. 강력하고 거대한 힘을 가진 하나의 나라만이 이 땅에서 싸움을 없애는 길이야….

선택문

1. 그렇다고 해서… 싸움을…
2. ……

죠이 : 얘기는 끝났다. 나는 결판을 지을 뿐….

죠이는 칼을 겨누고 크리스에게 다가간다. 그 순간 나나미가 적의 화살에 맞아서 쓰러진다.

ナナミ
「し・・・失敗・・失敗・・・・
でも・・・だ、だいじょ・・・うぶ・・・・」

앗! 실패…!!

골드
(ゴールド)

골드는 그리 강한 편은 아니지만 파티가 크리스와 죠이 2명뿐이므로 먼저 옆에 있는 병사들을 해치우도록 하자. 골드는 주로 지(地)속성의 문장을 사용하는데 현시점에서는 위력은 그리 치명적이지 않으므로 회복은 신경쓰지 않아도 될 것이다. 하지만 방어력은 상당히 강하므로 강력한 단체(單體)공격 마법으로 승부를 내자.

골드의 지진 공격

골드를 쓰러뜨리고 나면 죠이는 그 자리를 떠난다. 잠시 후 슈와 병사들이 도착하면 서둘러 깃발을 바꾸도록 한다.

불타오르는 깃발

한편 전장에서는 동맹의 깃발이 오르는 것을 본 기사단이 전의를 상실하고 죠이는 왕국군을 철수시킨다.

본거지(本據地)

본거지에서는 호우안이 나나미를 치료하고 사람들은 모두 걱정스런 표정으로 방앞에 모여 있다. 하지만 결국 나나미는 숨을 거두고 만다.

ホウアン
「・・・・・・・・すいません・・・
わたしの力・・・不足です・・・・・・・・」

나나미가 죽다니!!

다음 날 광장에 있는 슈에게 말을 걸어보면 그는 지금이야말로 모든 싸움의 근원을 제거할 절호의 기회라면서 하이랜드 침공을 명령해 달라고 한다.

선택문

1. ……
2. 안돼…
3. 알았다…

승낙을 하고 문을 나서면 크리스가 갑자기 쓰러진다. 한편 하이랜드 왕국에서는 결전을 앞두고 죠이가 병사들의 전의를 북돋운다. 크리스는 밤이 되어서야 가까스로 정신을 차린다. 잠자리에 들기 전에 슈의 방에 가보면 애플과 슈의 대화를 엿듣게 된다. 슈는 방을 나서려던 애플에게 책상에 있는 3장의 카드 중 하나를 집어보라고 한다. 카드의 글자는 화(火)였다. 다음날 아침 광장에 가보면 지금까지 얻은 108숙성의 동료들이 모두 모여 있다. 출진을 명하면 사람들은 모두 승리를 다짐한다.

전(前) 용병대의 요새

크리스 일행이 진군하는 중에 프릭으로부터 전방에 왕국군이 출현했다는 보고가 들어온다. 이에 슈는 크리스와 하우저의 부대를 양측면에 매복시킨다. 그리고 빅톨에게 무언가를 부탁한 뒤 자신도 군대를 인솔해 나간다.

전쟁 이벤트, 화공(火攻)작전

이번 이벤트는 그냥 구경만 하고 있으면 된다. 레온은 슈의 작전을 파악해 보려고 하지만 오히려 그의 작전에 말려들게 된다. 레온의 부대가 슈의 부대를 치기 위해 숲속으로 깊이 진격하자 예정대로 대기하고 있던 빅톨이 불을 지르고 매복부대가 적을 포위한다.

슈와 레온은 불타는 숲속에서 만나서 대화를 나눈다.

레온: 오래간만이군 슈. 얼굴이나 제대로 본 게 몇 년만이지?
슈: 잊었네. 퍽이나 오래된 일이라서 말이야.
레온: 어린 것이…. 너 같은 남자가 어째서 이런 하책을 쓴 거지? 스스로 목숨을 걸다니….
슈: 제대로 된 방법은 모두 그쪽한테 간파당하니까.
레온: 그것 때문만은… 아니겠지….
슈: 뭐 그렇긴 하지…. 목숨을 건다는 따위의 시덥잖은 일도 경우에 따라 해볼 가치가 있다. 그것을 가르쳐 준 여자가 있어… 대충 그렇게 된 거야.
레온: 시시하군… 겨우 그런 일로…. 잘 들어라. 역사는 저절로 흘러가는 게 아니야. 때에 따라서는 사람의 손을 빌려 움직여줄 필요가 있다. 보다 나은 역사를 위해 때로는 작은 불행을 낳는 경우도 있다. 하지만 그것을 두려워하는 것

은 쓸데없는 알….

슈: 그래서 적월제국이 멸망하는데 손을 빌려주고…. 지금, 하이랜드에 몸담고 있다는 건가?

레온: 이 땅에는 하이랜드의 강력한 지배만이 진정 필요하다. 정말이지… 너도 그렇다!! 재능을 가지고 있으면서 쓸데없는 정에 얽매여 움직이고 있어. 내가 보기에는 쓰레기 그 자체다!!

슈: 나는 신이 되고 싶은 생각은 없어!!! 더욱이 그런 행세를 할 생각 따위!!!

두사람은 싸움의 종식이라는 같은 목적을 가지고 있지만 서로 다른 방향에 서서 싸우고 있는 것이다.

두 군사(軍師)의 만남

사람들은 슈를 걱정하지만 그는 무사히 일행에게 돌아온다. 슈는 곧바로 루루노이에 성을 공략하라는 지시를 내리고 앞으로의 일을 애플에게 맡긴 뒤 자신은 잠시 싸움을 쉬겠다고 한다.

뮤즈 / 하이랜드 관소
(ミューズ/ハイランドの關所)

일행은 이곳에서 잠시 휴식을 취한 뒤 루루노이를 침공하기로 한다. 이제 성에 들어가면 다시는 나올 수 없으므로 모든 준비를 철저히 해두도록 하자. 준비가 되면 애플에게 말을 건다.

선택문

1. 아직이야
2. 출발이다
3. 부대를 변경한다

전쟁 이벤트 루루노이에 침투작전

이번 작전의 목적은 성내에 병력을 진입시키는 것이므로 적을 전멸시킬 필요는 없다. 먼저 화염창으로 전열에 있는 루시아의 부대에 타격을 입힌 후 성 앞쪽으로 기병부대를 전진배치시키자. 그러다가 성을 막고 있던 부대가 하나라도 사라지면 재빨리 부대를 성안으로 들여보내자.

하나의 부대만 진입시키면 된다

황도 루루노이에
(皇都ルルノイエ)

루루노이에의 진입에 성공한 일행. 이제 최강의 멤버로 파티를 구성한 후 성안으로 들어가자. 성안에서는 루시아가 일행을 기다리고 있다.

루시아
(ルシア)

루루노이에 성에서 만나게 되는 첫 번째 중간보스이다. 현재 최강의 멤버라면 여유있게 공략이 가능할 것이다. 이후의 전투에 대비해서 문장을 아껴야 하므로 마법을 모두 봉쇄한 후 직접공격과 아이템으로 승부를 내자

싸움에 진 루시아는 최후의 발악을 하려다가 테레즈의 말에 감화되어 일행에게 순순히 길을 내어준다. 병사들을 해치우면서 계속 올라가다 보면 겐카쿠의 친구이자 전쟁 영웅이었던 한이 나타난다.

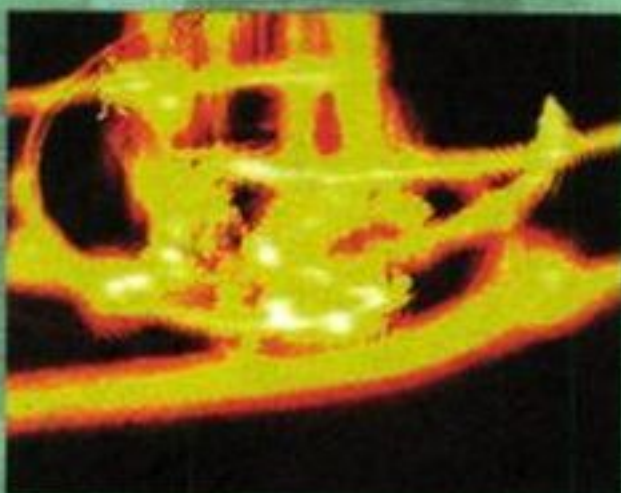
한
(ハーン)

한은 크리스 혼자서 1대1대결로 쓰러뜨려야 한다. 방어는 거의 소용이 없으므로 공격이나 돌격을 선택하도록 하자. 한이 '내 검의 오의…(我が剣の奥義…)'라는 말을 하면 반드시 돌격을 해오므로 이쪽도 돌격(すてみのこうげき)을 선택하자. 다른 말을 할 때는 전부 공격(こうげき)을 선택하면 된다.

숙명의 대결

한을 쓰러뜨리고 계속해서 올라가다 보면 이제까지 전장에서 수없이 싸워왔던 쿨간과 시드가 일행의 앞을 가로막는다.

쿨간/시드
(クルガン/シード)

이들은 체력이 매우 높기 때문에 단번에 승부를 내기는 어려울 것이다. 하지만 그들의 전체공격 마법에 의한 피해가 더 크므로 모든 마법을 봉쇄한 뒤 앞쪽 열의 캐릭터에게 몽롱함의 문장을 장비하여 직접공격을 피하면서 소모전으로 나가면 아이템 몇 개로 해결이 가능하다.

시드는 화속성 마법을 사용한다

일행은 끝까지 자신의 나라에 도리를 다한 두 장수를 뒤로 하고 갈 길을 재촉한다. 한편 죠이는 자신의 운명이 다했음을 직감하고 피리카에게 작별인사를 한 뒤 아내 질에게 피리카를 데리고 멀리 떠나줄 것을 부탁한다.

이제 두 번 다시 만날 수 없어

일행이 당도한 곳에는 하이랜드 왕국 군사 레온·실버버그가 기다리고 있었다.

레온 : 크리스… 내… 본의는 아니었지만…. 여기까지 온 것. 승리를 얻은 것은 솔직히 칭찬해 주기로 하지. 자, 이것이 마지막이다…. 루카·브라이트가 남긴 증오의 화신, '수의 문장(獣の紋章)'이 여기 있다. 뮤즈 시민들의 피를 흡수하여 피에 굶주린 파괴의 화신, 그것을 봉인하고 있는 것도 이미 한계에 다다랐다…. 이 짐승을, 이 땅에 풀어놓는다면 모든 것은 무(無)로 돌아가게 된다. 그것이 루카·브라이트의 바램이었다. 하이랜드를 쓰러뜨리기 위한… 최후의 시련이다…. 극복해 보일 수 있겠나, 크리스?

레온이 문장에 피를 떨어뜨리자 '수의 문장'의 화신이 해방되어 나타난다.

일행이 수의 문장을 소멸시키자, 잠시 후 성

수의 문장의 각성

수의 문장
(獣の紋章)

늑대의 형상을 한 문장의 화신은 가운데의 문장과 두 개의 머리와 양다리로 구성되어 있다. 문장의 화신은 직접공격이 없는 대신 엄청나게 강력한 마법을 구사한다. 아무리 최강의 멤버라 해도 쉴새없이 회복을 시켜야 할 것이다. 다리는 죽이지 않아도 상관없으므로 먼저 가운데의 문장을 파괴한 뒤 머리를 하나씩 집중공격하자. 파티 전체에게 마법내성 강화를 걸어두면 조금 수월할 것이다. 마법은 전체 공격용보다는 강력한 단체(單體)공격용을 사용하는 것이 효과적이다. 레벨 40이상의 문장이 2개 이상 있다면 조합문장 공격이 가능하므로 잘 활용하도록 하자. 레벨이 80 이상 된다면 정공법으로도 무리없이 공략이 가능할 것이다.

가공할 마법공격

이 무너지기 시작한다. 성에 들어갔던 일행은 무사히 탈출에 성공하고 기다리던 사람들은 기쁨의 환호를 외친다.

본거지(本據地)

다음 날 아침, 광장으로 가보면 도시동맹의 각 지도자들이 전부 모여 있다. 그들은 크리스에게 모든 동맹을 하나로 통일한 레인보우국을 세우고 신생국의 지도자가 되어줄 것을 청한다. 슈의 제안에 의해 도시들간의 합의는 이미 이루어졌다고 한다.

크리스가 승낙을 하면 슈가 레인보우국의 탄생을 선언한다. 하이랜드의 소년병 크리스는 이제 왕국과 동맹을 통일한 레인보우국의 새로운 지도자가 된 것이다.

선택문

1. 알겠습니다
2. ……
3. 그건 안됩니다

레인보우국의 탄생

サウザンドアームズ

— Thousand Arms —

사우전드 암즈

PlayStation

장르	RPG
제작사	아틀라스
발매일	12월 17일
발매가	6,800엔

대책 없이 재미있는 롤플레잉 게임

사우전드 암즈

이번에 아틀라스사가 출시한 작품은 바로 「사우전드 암즈(サウザンドアームズ)」이다. 기존의 RPG와는 사뭇 다른 느낌을 줄 수 있는 '애니메이션 배틀'이라는 것이 있으며, 또한 중간에 나오는 애니메이션 이벤트는 플레이어들을 즐겁게 하기에는 너무나도 충분한 요소이다. 이제 주인공 '마이스(マイス)'와 함께 새로운 여행을 떠나보도록 하자!!

● 조작 요령

필드 화면

버튼	기능
방향키	필드의 이동
○버튼	사람과의 대화, 아이템 습득. 건물 내부로 이동, 랑그드 내부로 이동.
×버튼	(누른 채로 방향키 사용)빠르게 이동
□버튼	간략 지도 보기(마을과 필드만 가능. 던전 및 건물 내부에서는 불가)
△버튼	메뉴 항목 불러오기
SELECT버튼	(지도상에서)주인공(마이스)의 위치 표시
START버튼	게임 일시정지(상황에 따라서는 일시정지가 안 되는 때도 있다)
L1버튼	(마이스를 중심으로)시계방향으로 시야 회전
R1버튼	(마이스를 중심으로)반 시계방향으로 시야 회전

메뉴 화면

버튼	기능
방향키	메뉴 항목의 이동
○버튼	선택
×버튼	취소
□버튼	사용 안 함
△버튼	사용 안 함

전투 화면

버튼	기능
방향키	(전투 화면의)메뉴 항목의 이동
○버튼	선택 및 (전방 캐릭터의)행동 개시
×버튼	선택 취소 및 (전방 캐릭터의)행동 취소
□버튼	(후방 캐릭터의)행동 취소
△버튼	(후방 캐릭터의)행동 개시

등장인물 소개

마이스 · 트라이암프
(マイス・トライアンフ)

이 게임의 주인공. 마이스의 집안은 대대로 '정령단치사(대장장이)'라는 직업으로 칸트의 마을을 다스리고 있었다. 또한 대대로 여자를 밝히는 것을 가훈으로 삼고 있는 집안이다. 그러나 어느 날, 검은 군단의 습격으로 마을이 파괴되어, 마이스는 떠돌이 생활을 하게 된다

소디나 · 돈후리드
(ソディナ・ドーンフリード)

오빠인 쟈빌과 단 둘이 살고 있다. 쟈빌 역시 정령단치사로서 그 솜씨가 일품이며, 소디나는 그의 보조를 해주고 있었다. 마을 앞에서 건달들에게 공격당하던 때에 마이스가 와서 구해주게 되는데…

므자 · 그리포드
(ムーザ・グリフォード)

마이스의 옛 친구이며, 지금은 대륙의 서쪽 요새를 지키는 장군. 예쁜 여자와 만나면 몸이 굳어버리는 특이한 체질을 갖고 있다. 후에 마이스와 행동을 같이 하게 되며, 위나에게 호감을 갖는 것 같은데…

소우시 · 마호로바
(ソウシ・マホロバ)

마이스와 호각을 이룰 정도로 여자 밝힘증이 강한 남자. 일본의 옛 사무라이를 연상케 한다. 칼을 쓰는 솜씨가 상당하며, 자신의 마을이 파괴됨에 따라 마이스와 함께 검은 군단을 무찌르는 여행에 동행한다

위나 · 글러플
(ウイナ・グラップル)

'랑그드'의 족장의 딸. 성격이 활달하고 싸움도 일품이다. 아버지와의 연습 중 아버지의 칼을 부러뜨리는데 마이스가 이를 고쳐주게 되고, 같이 동행하게 된다

카이린 · 넬페
(カイリーン・ネルフェ)

본래 착한 소녀였는데, 나쁜 사람에게 속아서 인생을 망쳐버린 불쌍한 소녀. 지금은 도둑질을 하며 산다. 그러나, 마이스 일행의 착한 마음에 감동되어 같이 동행할 것을 결심한다

스토리 공략

프롤로그

처음 게임이 시작되면 허허벌판을 주인공인 마이스가 칼을 지팡이 삼아서 걷고 있다. 길을 걸으면 지나가는 마을 사람들의 이야기를 들으며, 며칠 전의 일을 회상하게 되는데….

▶ 마이스의 회상 ◀
몇 주전 칸트의 트라이암프 저택

여기는 마이스가 회상하는 장면이다. 그런데, 재미있게도 이 프롤로그에서부터 게임을 조종할 수 있다(물론 줄거리를 바꿀 수는 없지만…). 시작되는 곳은 마이스의 집이며, 문 앞에 있는 집사와의 대화로 부터 시작된다. 집사의 말로는 아버지(클리프 · 트라이암프)가 부른다며 빨리 아버지께 가보라고 한다. 집안 내부의 하녀들에게 말을 걸어도 아버지께서 부르신다는 말을 할뿐이다. 아버지는 1층의 대장간에 있다(입구의 좌측 복도). 우선은 집안 곳곳에 있는 '정령의 원소(精靈の素)'를 찾아서 MP를 좀 보충한 후에 아버지를 만나러 가자. 참고로, 2층 오른쪽 방에 들어가면 책상 위에 책이 있는데, 이 책을 읽게 되면 화면에 그 내용이 나온다. 내용은 집안의 가훈에 대한 이야기이나, 공략에는 지장이 없으므로 여기서는 생략하기로 하겠다.

길거리를 방황하는 마이스

집안에 있는 MP를 찾자!!

MEMO

처음에 집사와 대화한 후, 화면 위쪽의 방으로 들어가면 어느 샌가 집사가 그곳으로 와 있다. 신기한 마음에 다시 말을 걸면 선택문이 나오는데, 위의 말은 '아까 현관에 있지 않았어요?'이고 아래의 말은 '날 누구라고 생각하는 거예요!'이다. 이 게임에서 선택문은 자주 등장을 하게 되는데, 스토리 진행상에는 아무런 영향을 미치지 않는다. 단지, 그 때그 때의 상황을 재미있게 하기 위해 선택문이 있을 뿐이니, 굳이 일본어를 알지 못해도 진행에는 차질이 없다.

선택문. 스토리에 영향을 미치지 않으므로 아무거나 선택하자

애니메이션 이벤트

클리프 : 후훗, 완성됐군~.

여자 : 멋져요~, 클리프님~.

마이스 : 아버지, 뭐하고 계신 거예요? 적이 근처에까지 와있다면서요. 이러고 있어도 되는 거예요?

클리프 : 그러니까 이렇게 멋진 아가씨와 함께 강한 검을 만들고있지 않느냐.

마이스 : 그야 우리 가문은 정령단치사이지만…. 그렇다고, 지금은 예쁜 아가

씨하고 같이 놀고 있을 때가 아니잖아요. 조금 더 영주님답게 무기를 모은다던가, 병사들을 모은다던가, 할 일은 많은 거 아니에요?
클리프 : 후하하하하! 어느 새 말 좀 하게 되었구나, 마이스. 역시 내 아들답다.
마이스 : 그렇게 웃고 계실 때가 아니잖아요~, 정말!!
클리프 : 나도 각오는 하고 있다! 몇 주 전부터 '트랏드갈드'를 공격하고 있는 의문의 검은 군단. 목적은 알 수 없으나, 내가 다스리는 '칸트'에까지 공격을 하려고 하고 있다. 마이스, 너도 각오를 단단히 하거라!
마이스 : 헤에~, 하도 바람을 피우셔서 어머니까지 집을 나가셨는데, 이제서야 정신을 차리신 거예요? 좋아요! 그럼, 저도!!

선택문

A : 정령단치사로서 힘껏 싸워야지!

B : 여자아이들에게 멋있는 모습을 보여줘야지!

클리프 : 후하하하하! 그래, 그래. 역시 내 아들답다. 내가 힘들게 키운 보람이 있군. 하지만, 너의 그런 각오는 필요가 없다. 땅보다는 내 목숨이…, 아니! 주민들의 목숨이 소중하지. 그것을 지키지 않으면 어떡하겠느냐! 무엇보다도 여기서 죽어버리면 색의 길을 누릴 수도 없으니까 말이야. 하하하하!! 주민들에게는 피난하도록 명령을 내렸다. 너도 빨리 준비를 하거라.

마이스의 아버지. 여자와 팔짱끼고 설교를 해도 효과가…

▶ 현실 ◀

지나가던 어떤 사람이 마이스에게 피난민들이 모두 무사하다는 말을 해준다. 그 말을 들은 마이스는 다행이라고 생각하면서, 어떤 여자아이를 떠올리는데….

▶ 마이스의 회상 ◀
며칠전 칸트의 마을

굉장한 폭음과 비명이 들릴 것이다. 이미 집안에는 MP가 없으므로, 아래쪽으로 내려가자. 마이스가 이동함에 따라서 맵이 회전을 하므로 조종이 조금 어려울 지도 모르나, L1버튼과 R1버튼을 효과적으로 이용하면 마이스를 자유롭게 움직일 수 있을 것이다. 아래로 내려가면 마이스가 어떤 여자아이를 보게 되는데, 이 때부터 자동적으로 이벤트가 시작된다.

마을에서 여자아이에게 반한 마이스

애니메이션 이벤트

마이스 : 정말 예쁜 여자가 있잖아!

선택문

A : 귀여운 여자아이는 즉시 GET!!

B : 트라이압프 가훈 제 11조!!

마이스 : (트라이압프 가훈 제 11조. 귀여운 여자아이는 넓은 가슴으로 꼭 안아줄 것!) 자, 이제 괜찮아. 내 넓은 가슴에 뛰어들어와!

이 때, 마을 사람들이 마이스에게 달려온다.

마이스 : 자, 잠깐만, 잠깐만! 그렇게 한꺼번에 달려들면~, 으아아악~!!

마을사람들과 부딪친 충격으로 쓰러진 마이스. 그가 일어났을 때에는 사람들은 이미 모두 피난을 간 뒤였다. 홀로 남겨진 마이스는 혼자서 길을 걷기 시작하고…

마이스가 발견한 여자아이. 과연 누굴까?

갑자기 달려드는 마을 사람들

▶ 현실 ◀

며칠 동안 밥을 먹지 못하여 배가 고픈 마이스는 손에 든 검을 보며 여러 가지 생각에 잠긴다. 귀족의 신분도 이제는 없어지고 재산도 없는 지금 유일한 재산이 바로 가보로 내려진 검 한 자루. 배고픔 때문에 팔아버릴까 말까 하고 고민하다가 결국 어떤 마을의 입구에서 쓰러지고 만다.

지금 마이스의 전재산은 이 검 한 자루

마을 입구에서 쓰러진 마이스

오프닝 테마

제 1 장

내 이름은 마이스! 어제까지의 귀족
(その名はマイス! 昨日まで貴族)

- One afternoon. The capital BOYZBY…

쓰러져 있던 마이스는 여자아이의 비명을 듣고 정신을 차린다. 마을 입구에 들어가 보니 어떤 여자아이가 괴한들에게 둘러 쌓여 있는 것이 보인다. 여기서 선택문이 3군데 나오는데, 아무거나 선택하도록 하자. 그러면, 마이스가 여자아이를 구하기 위해 괴한들과 싸우게 되는데, 마이스의 검이 부러져 버리고, 그 후 마이스는 일방적으로 얻어맞고 쓰러진다.

여자아이를 구출하자

애니메이션 이벤트

깡 깡 깡 깡(쇠를 두들기는 소리)

소녀 : 오빠, 작업이 끝난 것 같네.
마이스 : 아~, 천사의 목소리가 들리는 것 같애~.

마이스가 정신을 차린다.

소녀 : 정신이 드니? 아까는 고마웠어. 넌 괜찮니?
소녀 : 살려줘서 정말 고마워. 날 지켜주어서…. 네 이름은?
마이스 : 난 마이스. 마이스·트라이압프.
소녀 : 후훗, 난 소디나. 잘 부탁해. 아까 오빠가 와서 그 사람들을 쫓아주었어. 오빠는 쟈빌이라고 해. '보이즈비'에서는 유명한 정령단치사라서, 장군들 겁도 봐주고 그래.
쟈빌 : 소디나.

이 여자아이가 소디나. 게임의 히로인이다

이후에 자동적으로 대화가 진행된다. 쟈빌이 마이스에게 너도 정령단치사냐고 물으며, 왜 검을 함부로 다루느냐고 한다. 소디나를 구하기 위해 그랬다는 말을 하는 마이스에게, 쟈빌은 자기 말을 들으면 검을 고쳐주겠다고 하면서, 마을 북쪽에 있는 광산에서 어떤 광석을 가져오라고 한다. 소디나의 말에 의하면 쟈빌이 저런 차가운 태도를 취하는 것은 오히려 마이스가 마음에 들었다는 증거라는데…. 어쨌거나, 이제 광산에 가서 광석을 가져와야 한다. 우선 집밖으로 나가면 마이스가 거리에 있는 여자를 보고 넋이 나가버리는 장면이 나온다.

예쁜 아가씨들을 보고 넋이 나간 마이스

MEMO

일단 □ 버튼을 눌러보자. 오른쪽 아래에 마을의 간략 지도가 나온다. 노란색 건물은 안으로 들어갈 수 있는 보통 건물들(대장간도 노란색으로 표시된다)이고, 파란색 건물은 도구 상점이나 음식점, 기타 물건을 파는 곳이다. 그리고, 녹색건물이 바로 여관 및 호텔. 이곳에서 숙박을 하면 체력과 EP가 회복된다. 더불어 세이브도 이곳에서 할 수 있다. □ 버튼을 다시 누르면 지도가 사라진다. 그리고 간략 지도상에서 마이스는 붉은 점으로 나오며, 진행 방향으로 화살표가 생긴다. 또 다른 붉은 점은 여신상의 위치. 참고로, 어떤 사람이 다가와서 마이스에게 문을 여는 방법과 전투 방법에 대해서 설명을 해주고 간다. 열 수 있는 문 앞에 서면 문이 열리는 아이콘이 생기며 ○ 버튼으로 들어가게 된다는 것. 전투 방법에 대해서는 첫 전투시에 설명을 하도록 하겠다.

이것이 간략 지도. 처음 가는 곳에도 생긴다

이제 정말로 광산에 가야한다. 소디나에게 물으면 가는 방법을 알려주지만, 일본어를 모르는 플레이어를 위해 여기서도 설명을 하겠다. 우선 마을 밖으로 나가면 월드 맵으로 나올 것이다(월드 맵에서도 □버튼을 누르면 지도가 나온다). 일단은 동쪽으로 향하자. 어느 정도 가다 보면 북쪽으로 향한 돌다리가 하나 있다. 이 다리를 건너서 이번에는 북서쪽으로 가면 어떤 산밑에 동굴 같은 것이 있을 것이다. 이곳이 바로 광산이다.

광산 안에 들어가면 빈번하게 적이 나올 것이다. 위에 설명한 '방어

MEMO

첫 대전 애니메이션 배틀!
모든 플레이어들이 광산으로 가기 전에 전투를 치를 것이다. 여기서는 마이스가 부러진 검을 가지고 적과 싸우게 된다. 전투 게이지는 최대 10칸이며 민첩성과 관련이 있어 민첩성이 높을수록 게이지를 적게 차지한다. 즉, 공격하는 시간이 빨라진다는 것이다. 초기 단계에서는 마이스의 민첩성이 적들보다 조금 빠른 것 같다. 여기서는 가장 기초가 되며 유용하게 사용되는 '방어 캔슬 커맨드'를 소개하고자 한다.
우선 적이 등장하면 방어를 선택하고 기다린다. 그러면, 적도 게이지가 작용하므로 어느 정도 시간이 지난 후 공격을 가해 올 것이다. 그러면, 마이스가 방어를 하게 되는데, 방어를 한 직후에 □버튼을 누르고 방어 기능을 취소시키자('네(はい)'를 선택하면 된다). 그리고, 공격을 선택하면 아마도 전투 게이지가 6개정도 필요할 것이다. 그러나, 초반기 적은 통상 7~8개 정도의 전투 게이지를 소모하므로, 같이 커맨드를 입력해도 마이스가 한 박자 빠르게 공격을 할 수 있다. 공격을 한 후에 바로 방어를 선택…, 이런 식으로 하면 전투를 훨씬 유리하게 이끌어 갈 수 있을 것이다.

마이스에게 방어를 시킨다

적의 공격을 방어

□버튼으로 방어 캔슬

공격을 선택

한 박자 빠르게 공격을 가한다!!

캔슬 커맨드'로 싸우면 별로 어렵지 않게 이길 수 있다. 입구에서 북쪽으로 계속 가면 사람이 한 명 있는데, 그 사람에게 말을 걸면 체력을 회복할 수 있다. 광산 내부를 돌아다니며 경험치를 쌓고 보물 상자를 열어 아이템을 얻도록 하자. 그리고, 오른쪽으로 가면 좁은 길이 있는데, 이곳으로 계속 가면 광석이 있는 곳이 나온다. 다른 광석들과는 색이 다르므로 쉽게 알 수 있을 것이다. 광석 앞에 가서 ○버튼을 누르면 광석을 지키는 적과 싸우게 되며, 이 전투에서 승리하면 자동으로 광석을 가지고 광산 밖으로 나오게 된다.

MEMO

광산 안에 '세이브 다마시(セーブダマシー)'라는 괴물이 있는데, 이 괴물은 우리편이다. 이 괴물에게 말을 걸면 세이브를 할 수 있다. 참고로, 이 세이브 다마시는 중요한 길목에 존재하므로, 목적지 근처나 보스 바로 앞에 있는 경우가 대부분이다.

세이브 다마시 등장. 착실하게 세이브를 하자

BOSS
(시미터 클럽 : シミタークラブ)

제 1 화의 보스 캐릭터. 방어력이 높은 것이 특징이다. 앞서 말한 '방어 캔슬 커맨드'를 효과적으로 활용하면 그다지 어려운 적은 아니다. 2번~3번의 공격으로 이길 수 있다.

드디어 첫 보스 등장!!

제 2 장

두근두근 트랏드갈드? 마이스 수업의 나날들
(ときめきトラッドガルド? マイス修業の日日)

무사히 광석을 가지고 온 마이스. 집에 가서 대장간에 들어가면 쟈빌이 작업을 하고 있는 것을 볼 수 있다.

애니메이션 이벤트

여자들에게 둘러싸여 일을 하고 있는 쟈빌을 보며 소디나가 마이스에게 불평을 한다.

소디나 : 정말, 항상 이렇다니까. 오늘은 여자들이 적은 편이야.
34살의 여자 : 쟈빌씨, 부탁드린 검은 완성되어 있나요?
8살의 여자아이 : 쟈빌씨, 언니가 부탁드렸던 식칼은 다 만드셨나요?
22살의 여자 : 쟈빌씨, 제가 맡겼던 조리용 나이프는 다 보수 되었나요?
4살의 여자아이 : 쟈빌, 엄마가 비랍 피자고 하던데요~.

여자들에게 둘러싸여 일을 하는 쟈빌

쟈빌은 일을 하는데 방해된다며 모두 돌아가라고 한다. 그리고 마이스에게 약속대로 검을 고쳐주겠다고 하며, 오늘은 늦었으니 이만 자라고 한다. 마이스는 쟈빌의 대장장이로서의 능력을 인정하고 그의 밑에서 일을 배우기로 한다.

▶ 한편 그 때 ◀

여기는 세계 정복을 꿈꾸는 메데우스 황제 일당의 본부. 황제와 부하들의 이야기가 진행된다. 그들의

말에 따르면, 어떤 능력을 갖고 있는 사람을 찾고 있는데, 세계를 정복하기 위해서는 그 사람의 힘이 필요하다는 것이다. 이 세계는 '라이트 사이드'와 '다크 사이드'로 나뉘어 있는데, 그 사람은 중립의 힘을 지니고 있는 것 같다. 이 사람이 황제의 수하에 들어오는 것도 시간 문제라고 하는데….

▶ 마이스의 이야기 ◀

잠에서 깨어 아래층으로 내려가면 쟈빌이 말을 걸어온다. 그를 따라서 대장간으로 들어가자. 쟈빌이 검을 만드며, 정령단치사로서 정령의 마음을 이해하는 것에 대해 마이스에게 말을 해준다. 그리고, 마이스에게 검을 두들겨보라고 하며 자신이 만든 검과 비교를 하도록 한다. 소디나는 쟈빌의 검이 훨씬 좋다고 하는데….

애니메이션 이벤트

쟈빌 : (마이스…. 마음이다…. 마음을 다하는 거야. 정령은 언젠가 너의 마음을 느낄 거야.)

마이스를 바라보는 쟈빌. 정령의 마음을 느끼라고 하는데

이어서 소디나가 마이스에게 격려를 해준 후, 마을이나 한 바퀴 돌고 오라고 말을 하고 나간다. 마을 여기저기에서 이야기를 해보자. 그러다가 비행장(마을 오른쪽에 있다)에 가면 갈색 머리의 여자아이가 있는 것이 보일 것이다. 그녀가 바로 스토리 후반에 활약을 하는 네르샤이다. 그녀에게 말을 걸면 무슨 일이냐고 묻는데, 그녀를 헌팅할 수가 있다(선택에서 A를 고르자). 그러면 그녀와 데이트를 하게 되며, 여기서 그녀가 정령단치사에 대한 이야기를 해준다(내용을 몰라도 지장 없으므로 여기서는 생략하겠다).

네르샤와 데이트. 이것이 첫 번째 데이트이다

이제 집으로 가서 대장간으로 들어가 보자. 그러면 쟈빌이 마이스의 정령단치사로서의 자질을 시험해보겠다고 한다. 여기서 최초의 미니게임 등장! 쟈빌이 하는 대로 따라만 하면 되지만, 의외로 어렵다. 완전히 기억력 테스트! 열심히 해보자.

성공하면 MP를 얻을 수 있다. 그리고, 쟈빌이 '반사신경은 좋군'이라고 말하며 나가버린다. 그렇게 생활을 하던 어느 날, 쟈빌이 심부름을 시킨다. 어느 집에서 식칼이 날뛰고 있다며, 가보라고 하는 것이다. 이에 마이스와 소디나는 같이 가기로 한다. 마을 동쪽에 가보면 집 앞에 어떤 아주머니가 나와 있는 곳이 있다. 이 아주머니께 말을 걸어보자. 집안에서 식칼이 날뛴다며 잠재워 달라고 말한다. 그리고, 집안으로 들어가게 되는데….

MINI GAME

두 번째 미니게임(초반부터 많이 등장하는군). 집안으로 들어가면 마이스가 중앙에 서게 되고, 녹색 선으로 사각형이 그려진다. 그리고 식칼이 날아다니는데, 식칼이 사각형 안으로 들어왔을 때, 재빨리 ○버튼을 누르면 마이스가 검을 휘둘러서 식칼을 친다. 이런 식으로 몇 번 하다보면 식칼이 잠잠해 진다.

두 번째 미니게임은 식칼 맞추기!

마이스가 식칼을 멈추게 하자, 소디나가 식칼의 정령에게 말을 걸어서 식칼을 잠재운다. 식칼은 자기로 봉지만 찢지 말고 음식도 좀 만들어 달라고 투정을 부렸었던 것이라는데…(이런, 말도 안 되는 일이…). 이렇게 해서 식칼의 문제를 해결하고 집으로 돌아가면 된다. 집으로 들어가면, 소디나가 쟈빌이 대장간에서 기다린다고 말을 하고 먼저 대장간으로 들어간다. 뒤에 따라 들어가면 쟈빌이 냄비를 만들고 있다. 이윽고 완성되자, 이것을 주인에게 갖다주라고 한다. 집 앞에 어떤 아가씨가 서있는 집으로 가면 된

MINI GAME (쟈빌)

단순히 쟈빌이 하는 데로 따라하기만 하면 된다. 우선, 키 조작을 설명하겠다. 방향키는 각각의 장소로 이동하는 것으로, ▲은 물통으로 이동, ▼는 테이블로 이동, ◀는 화로로 이동, ▶는 공구통으로 이동하는 것이다. 그리고, 각각의 장소에서 ○버튼을 누르면 동작을 취한다. 처음에는 쟈빌이 2번 밖에 움직이지 않아서 쉽게 따라할 수 있으나, 마지막에는 5번씩 행동을 한다(정말 헷갈린다…). 잘 보고 따라하기를….

최초의 미니게임. 쟈빌을 보고 따라하자!!

다고 한다. 마을을 돌아다니면, 집 앞에 보라색 머리를 한 여자가 서 있다. 그 여자에게 말을 걸면 자동적으로 냄비를 주게 된다. 여기서 선택문이 나오는데, 잘못 선택하면 소디나가 마이스의 뺨을 때리므로 주의하자(그런데, 여기서 뺨을 맞아도 소디나의 호감도에는 변화가 없으니까 보고 싶은 사람은 맞아도 된다).

냄비를 만드는 쟈빌

여자에게 가져다주자

이어서 집으로 돌아오면, 이번에는 쟈빌이 자기가 만든 검을 서쪽 요새에 있는 어떤 사람에게 갖다 주라고 한다. 줘야 할 사람이 누군지는 소디나가 알고 있다고 하며, 결국은 둘이서 마을 밖으로 나가게 된다. 이제부터 당분간은 소디나와 동행을 하게 되는데, 출발하기 전에 대장간에서 검을 제조할 수 있다. 현재 소디나의 호감도가 1일 것이며, 마이스의 레벨은 5~7사이일 것이다. 검의 레벨이 현재 1이므로 여기서 검을 제조하면 검의 위력이 눈에 띄게 좋아진다. 검을 레벨 업시킨 후 여행을 떠나자!

검의 제조

현재는 소디나와 제조할 수밖에 없으나, 후반부에 가면 4명의 여자아이와 제조를 할 수 있게 되어 그 방법이 매우 다양하다. 우선 대장간으로 가서 화로를 클릭하면 검을 제조하겠느냐고 묻는다. 여기서 'はい'를 고르면 누구와 만들 것인가를 묻는다. 누구와 만드느냐에 따라서 검의 속성이 정해진다. 소디나는 빛(光), 위나가 불(火), 카이린이 바람(風), 네르샤가 물(水)이다. 그리고 나면 누구의 검을 제조할 것인가를 묻는다. 속성의 변화 및 추가되는 마법은 하단에 표시되므로, 적성에 맞게 검을 변화시켜주자. 참고로, 애당초 본인이 갖고 있는 속성으로 계속 유지시켜 주는 것이 가장 바람직하다.

누구와 검을 만들 것인가

누구의 검을 만들 것인가

결정되면 그녀와 같이 검을 만든다

검의 제조 완료!!

MEMO

그런데, 여기서 곧장 가지 말고 여신상이 있는 곳으로 가서 여신상에게 말을 걸면 소디나와 데이트를 할 수 있게 된다. 단 데이트를 하는 데에는 MP가 필요하므로, 나중에 검을 만들 때 지장이 있을 수도 있다. 잘 살펴보고 무리가 없을 것 같으면 데이트를 즐기도록 하자.
데이트의 방법은 3가지가 있다.
첫째, 그냥 평범한 데이트를 하는 것. 이것을 고르면 둘이서 마을을 거닐 수 있다. 그 상태에서 여기저기 가다 보면 갑자기 화면이 정지되며 '이곳에서 데이트를 하겠습니까? (ここでデートをしますか)' 하고 묻는다. '네(はい)'를 선택하면 그곳에서 그녀와 둘이서 데이트를 하는데, 상대방의 일방적인 질문에 대답을 하게 된다. 일어를 모르는 플레이어들은 가급적이면 이 이벤트는 피하는 것이 좋다.
둘째, 선물을 주는 방법이 있다. 선물은 가게에서 사거나, 혹은 보물상자에서 얻을 수 있는데, 이것은 주기만 하면 자동적으로 호감도가 올라가도록 되어 있어 상당히 편리하다. 단, 여자아이의 취향에 맞게 주어야 하므로 선물을 잘 골라서 주어야 할 것이다.
마지막으로 미니게임을 하는 것. 여자아이마다 미니게임이 있어서, 이것을 클리어 하면 호감도가 올라가도록 되어있다.
조금 난이도가 높은 미니게임이지만, 돈도 들지 않고 일본어를 몰라도 되므로 가장 추천할 만한 항목이다.

기념적인 첫 데이트. 소디나와 단둘이~♡

질문에 대답하면 여러 가지 반응을 보인다

선물을 줄 수도 있다

MINI GAME(소디나)

오빠인 쟈빌과 똑같은 미니게임이다. 단, 소디나의 경우에는 행동은 필요 없고, 단순히 이동한 곳만 따라서 이동하면 된다.

소디나의 미니게임. 쟈빌과 똑같다

밖으로 나가서 서쪽으로 계속 가면 요새지가 있는 것이 보인다. 이곳이 요새지 '테베'. 이곳에 있는 어떤 사람에게 검을 전해주면 된다. 그런데, 입구 부근에 검은 군단들이 습격을 하고 있고, 마이스와 소디나의 주변에도 적이 둘러싸고 만다(전투를 한 번 한다). 그 때, 어떤 사람이 나타나서 마이스 일행을 구해주는데, 자세히 보니 마이스의 옛 친구 므자가 아닌가! 멋지게 마이스 일행을 둘러싼 적을 물리치는데, 그의 검술의 위력이 워낙 대단해서 검이 부러지고 만다. 이때, 마이스가 므자에게 쟈빌이 주었던 검을 건네준다(검을 건네줄 상대가 바로 므자였던 것이다). 이어서 바로 전투에 들어가는데, 이 적은 므자의 필살기 한 번으로 전멸시킬 수 있다. 그리고, 요새 안으로 들어가면 자동적으로 이벤트가 발생한다.

애니메이션 이벤트

므자 : 하하하하, 나는 불사신이야. 이야~, 오랜만이구나, 마이스. 네 고향이 검은 군단에게 습격을 당했다고 들었지만, 뭐, 네 일이니까 여자나 쫓아다니면서 살고 있을 거라고 생각했었지. 그런데, 열심히 단치사 수업을 하고 있다고? 너답지 않은데? 하하하하!

소디나 : 처음 뵙겠습니다, 므자씨. 전 쟈빌의 동생으로 소디나라고 합니다. 므자씨, 정말 강하시네요♡

므자 : 으윽…. 마이스….

므자가 굳어버린다.

소디나 : 왜 그러세요? 므자씨?

마이스 : 소디나가 너무 귀여워서 창피해서 그런 거야.

소디나 : 괜찮아요? 므자씨.

마이스 : 놔두면 괜찮아져.

소디나를 보고 굳어버린 므자

좌측에 보이는 문으로 들어가면 검을 제조할 수 있다. 필요하다면 제조를 하도록 하고, 그렇지 않으면 안 해도 무방하다. 요새를 한 바퀴 돌고 다시 내려온 후, 므자에게 말을 건 다음 밖으로 나가서 마을로 돌아오도록 하자. 그런데, 마을에 거의 다 왔을 무렵, 갑자기 적이 한 명 나타나는데 이를 어떤 사람이 물리친다. 소디나는 그 사람을 알아보는데….

애니메이션 이벤트

슈미트 : 소디나. 같이 있는 그놈은 도대체 뭐냐? 네 기사역할을 하기에는 좀 실력이 모자라는 것 같은데.

선택문

A : 뭐라고! 이놈을 그냥!

B : 이 사람은 소디나의 뭘까?

소디나 : 지금 오빠 밑에서 수업을 하고 있는 마이스야. 아주 좋은 검을 만들어.

마이스 : (고마워, 소디나. 그런데, 이 사람하고는 어떤 사이일까?)

슈미트 : 과연 그럴까? 보아하니, 그 검은 전혀 강함을 느낄 수가 없는데.

소디나 : 하긴 지금의 마이스의 검은 슈미트의 검보다 약해. 하지만… 빛이 있어!

슈미트 : 빛? 뭐야, 그게? 검은 강하지 않으면 안 돼. 적이 무서워서 떨 정도로 말이야. 봤잖아? 내 검이 가진 압도적인 힘. 모든 것을 벨 수 있는 검은 섬광을!

소디나 : 오빠는 그런 것을 가르치지 않았을 텐데…. 어디서 그런 것을 배운 거야?

이 사람이 슈미트. 마이스의 사형 뻘이 된다

슈미트는 나중에 대장간에서 보자며, 마이스에게 자신의 검을 주고 가버린다. 여기서 슈미트의 검이 자동으로 장비 되지만, 원하지 않는다면 장비를 다시 바꿀 수도 있다. 이제 마을로 돌아가자.

붉게 빛나는 슈미트의 검

집으로 돌아와서 대장간으로 가면 쟈빌이 슈미트와 마이스에게 각자의 검을 보여달라고 한다. 그리고, 슈미트에게 검에서 살벌한 기운이 느껴진다며 슈미트의 검보다 마이스의 검을 더 좋게 평가한다. 이에 화가 난 슈미트는 검을 가지고 밖으로 나가버리고, 쟈빌은 마이스에게 오늘은 이만 자라고 말한다.

제 3 장

신비의 단치사! 쟈빌과 슈미트
(神秘鍛治師! シャービルとシュミット)

밤에 어떤 소리에 눈을 뜬 마이스. 아래층으로 내려가면 슈미트가 밖으로 나가는 것이 보일 것이다. 슈미트를 따라 나가자.

애니메이션 이벤트

슈미트 : …정말이냐? 정말로 내가….

의문의 남자 : …때가 임박해 있다. 메데우스 황제 폐하께선 너의 힘을 필요로 하고 계시다.

슈미트 : 조금만 더 시간을 줘.

의문의 남자 : 모든 일은 폐하의 뜻대로….

남자가 사라진다.

슈미트와 의문의 남자와의 대화

남자가 사라진 뒤, 마이스가 나뭇가지를 밟아서 슈미트에게 들키고 만다. 슈미트는 마이스와는 상관이 없는 일이라며, 오늘의 일은 잊어버리라고 말하고 가버린다. 다음날, 마이스와 소디나는 이야기를 하는 도중 집안에서 나는 소리를 듣고 대장간으로 들어간다.

애니메이션 이벤트

슈미트 : 어째서 나에게 '비전(秘傳)'을 전수해 주지 않는 거야!

쟈빌 : 지금은 아직 때가 아니야.

슈미트 : 나에게는 '비전'을 전수 받을 만한 충분한 기술도, 정신력도 있잖아!

쟈빌 : 슈미트. 그건 아니야. '비전'을 전수 받을 자격의 유무는 내가 정하는 것이 아니야. 그리고, 네가 정할 일은 더욱 더 아니야. 그것은 너와 정령들과의 관계가 정하는 일이야.

슈미트 : 정령이라고? 나에게 '비전'을 전수하지 않기 위한 변명이냐? 알았다. 소원을 들어주지 않겠다면 나는 이곳을 떠나서 새로운 길을 찾는 수밖에 없어!

쟈빌 : 그렇게까지 말한다면 '안개의 계곡'으로 가라. 그곳에서 '박명의 거울(薄明の鏡)'로 너의 모습을 보고 와라. 비전이란 검에 강한 정령을 담는 것. 강한 정령을 담기 위해서는 자신의 마음을 정령들이 어떻게 보고 있는지 알 필요가 있어.

슈미트 : '안개의 계곡', '박명의 거울'이라….

비전을 전수해주지 않아서 화가 난 슈미트

슈미트는 안개의 계곡으로 떠나고, 걱정하는 마이스를 본 쟈빌은 마이스와 소디나에게 뒤따라가서 살펴보고 오라고 한다. 집밖으로 나와서 마을 사람들의 이야기를 들어보면(굳이 안 들어도 상관은 없다) 안개의 계곡은 마을의 동쪽에 있다고 한다. 마을 밖으로 가서 동쪽으로 계속 가면 필드 상에 안개가 끼어 있는 곳이 있다. 계속해서 가면 산 사이에 있는 계곡이 보인다. 이곳이 바로 안개의 계곡인 것이다. 안으로 들어가면 길이 안개 때문에 잘 보이지 않는다. 그래도, 크게 어렵지는 않으므로, 계속해서 안쪽으로 들어가도록 하자. 가장 안쪽으로 들어가면 슈미트가 있을 것이다. 그곳에 다다르면 자동적으로 이벤트가 시작된다.

안개의 계곡. 길이 잘 안 보인다

애니메이션 이벤트

슈미트 : 정령들이여. 너희들은 나를 이렇게 보고 있었는가. 단지 강한 힘만이 소용돌이치는 것처럼…. …나는 아무에게도 지지 않는 강한 검을 만들고 싶었다! 그것이 이런 모습…. 검게 소용돌이치는 흉한 모습이라고 말하고 싶은 건가! 하지만 검은 검이야! 적을 무찌르기 위한 물건인 거야! 끝없는 힘을 한 자루의 검에 담고 싶다. 그것으로는 '비전'을 전수 받을 수 없다는 건가!?

??? : 그렇다. 그것이 너의 본래의 모습이라면, 그걸로 좋지 않느냐.

??? : 너는 틀리지 않았다. 검은 싸움의 도구. 저주받았다고 해서 해 될 것이 없지 않은가? 정령을 다루기만 하면 되는 것이다. '다크 사이드'의 정령단치사, 네 본 모습 확실히 보았다. 너야말로 진정 나의 힘이 될 것이다. '비전' 따위는 너에게는 필요 없다. 너는 혼자의 힘으로 검을 제조하면 되는 것이다. 나에게 와라. 새로운 동지의 탄생이다.

선택문

A : 슈미트, 가지마!!

B : 누구냐! 너는!!

??? : 음? 네 놈은…. 라이트 사이드의 빛…. 아직 작지만… 거슬리는군. 다크 사이드의 인간이여.

슈미트가 사라진다.

마이스 : 슈미트!

소디나 : 슈미트씨!

??? : 빛의 단치사여, 너에게 볼일은 없다. 이제부터는 저 남자가 이 세상에서 유일한 정령단치사가 되는 것이다.

황제도 사라진다.

??? : 저 남자 이외의 정령단치사는 필요가 없다…. 하긴 이곳에서 살아서 나간다고 해도 더 이상 네가 돌아갈 집은 없겠지만. 흐흐흐흐.

박명의 거울을 보고 있는 슈미트

갑자기 나타난 메데우스 황제!

BOSS
(레드 기어맨 : レッドギアマン)

제 2 화의 보스 등장. 이번 적은 조심해야 한다. 우선, 공격 게이지가 아군보다 빠르므로, 캔슬 커맨드로 공격을 하더라도 아군이 먼저 공격을 당하고 만다. 더욱이 적의 필살기는 후방의 캐릭터까지 대미지를 주므로, 전방의 마이스가 맹공격을 가하는 사이, 소디나는 꼬박꼬박 회복을 시켜주어야 할 것이다. 3번 이내의 공격으로 끝을 내도록 하자.

강력한 필살기에 주의하자

재빨리 마을로 돌아오면, 마을이 불바다가 되어 있다. 마이스의 고향 칸트를 공격했던 검은 군단들이 이곳마저 공격을 가한 것이다. 빨리 집으로 가보자. 집 앞에 다다르면 쟈빌이 파란 망토를 입은 어떤 남자와 싸우고 있다.

애니메이션 이벤트

소디나 : 오빠!!

쟈빌 : 오, 오지마!

소디나 : 놔 줘, 마이스! 오빠!!

쟈빌 : 마이스, 소디나, 내가 싸우는 법을 잘 봐두어라.

쟈빌이 검을 들자 정령이 소환되며 적을 공격한다. 적은 사라지고, 쟈빌은 쓰러진다.

소디나 : 오빠!

마이스 : 스승님!

소디나 : 상처가 너무 심해! 빨리, 빨리 의사를!!

쟈빌 : 내… 난… 괜찮아…. 그것보다, 마이스…. 이것을 받아….

– 쟈빌이 자신의 망치를 마이스에게 준다.

마이스 : 난, 아직 제구실도 못하는 단치 사잖아. 이런 소중한 물건은 받을 수가 없어. 게다가, 아직 스승님한테 배울게 많단 말이야!

쟈빌 : 괜찮으니까, 받아…. 마이스…, 너라면…. 네 마음이 갖는… 가능성…. 마이스…. 믿는 마음을 갖고 검을 만들면… 정령은 언젠가… 반드시 네 마음에 답해줄 거야….

쟈빌 : 마이스…. 소디나…. 둘이서… 힘을 모아서… 빛의 동굴로… '성화대'로 가라…. '성화대'에 있는 불꽃이… 너희들의 앞으로의 길을… 보여줄 거야….

마이스 : 스승님!

소디나 : 오빠!

쟈빌 : 소디나… 마이스를 부탁해…. 마이스… 소디나를 부탁해…. 서로가 서로를 믿고 있으면… 반드시….

마이스 : 스승님~!!

문의 적과 싸우는 쟈빌

결국 마이스와 소디나의 앞에서 죽고 마는데

제 4 장

'성화대'를 찾아라! 정열을 불태우자
(「聖火臺」を搜せ! 燃やそう情熱の炎)

애니메이션 이벤트

쟈빌을 묻어준 두 사람. 무덤 앞에서 이야기를 한다.

마이스 : 소디나…. 나는 스승님의 유언에 따라서 '성화대'로 가려고 해. 며칠 동안 여러 가지 일이 너무 많이 일어나서, 솔직히 난 혼란스러워. 하지만, 그런 나에게 스승님은 생명이라고 할 수 있는 이 망치를 물려준 거야. '성화대'에 가면, 무언가를 알 수 있을 거야.

소디나 : 성화대라면 내가 알고 있어. 예전에 오빠가 데리고 간 적이 있어. 몸이 허약했던 나를 걱정해서, 성화의 힘으로 치료를 해 주었거든. 상냥한 오빠였는데….

무덤 앞에서 이야기하는 두 사람

결국 두 사람은 빛의 동굴로 향하게 된다. 소디나의 말로는 성화대는 마을 남쪽에 있는 빛의 동굴 안쪽에 있다고 한다. 마을 밖으로 나가서 남쪽으로 향하자.

MEMO

빛의 동굴은 바닥이며 벽이며 반짝거리기 때문에 길을 살피기가 힘들다(안개의 계곡도 그렇고…. 이 게임의 던전들은 도대체…). 적도 빈번히 나오기 때문에 상당히 번거롭다.

이곳이 빛의 동굴이다

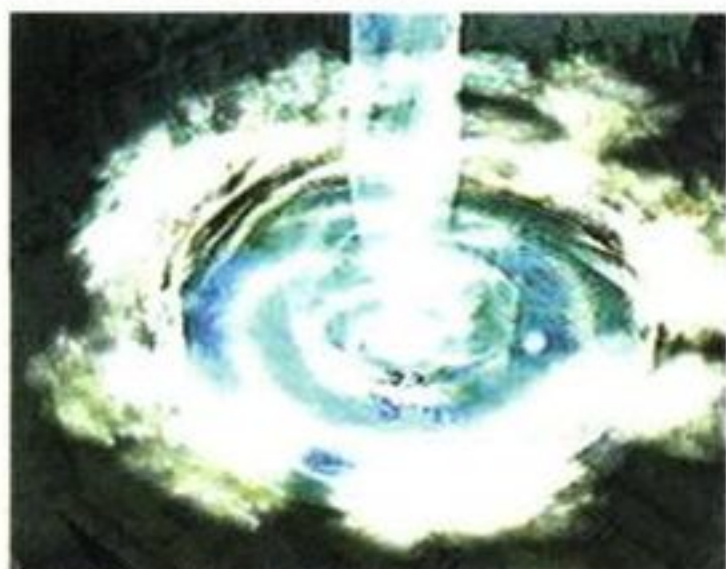
빛의 동굴의 미로를 지나 가장 안쪽으로 오면 역시나 이곳에도 '세이브 다마시'가 존재한다. 그렇다면, 출구는 바로 위쪽…. 안으로 들어가면 대장간이 있고, 그 옆에 성화대가 있다. 이곳으로 오면 마이스가 자동적으로 망치를 쳐들고, 성화대를 통해서 다른 차원으로 이동을 한다. 그곳에서 성화의 정령들이 나타나서 마이스와 대화를 한다. 그들은 마이스에게 세상에 있는 모든 성화를 모으라고 지시한다. 마이스는 성화대의 불꽃을 망치에 받고, 그리고 정령수 아크온(アクオーン)이 마이스에게 온다. 이제 마이스는 전투에서 정령을 불러 사용할 수 있게 된다.

다른 차원으로 이동하는 마이스와 소디나. 이곳이 성화대!?

BOSS
(다크 기어맨 : ダークギアマン)

제 4 화의 보스, 다크 기어맨. 이제 마이스는 정령수를 부를 수 있으므로, 주저할 필요 없다. 단, 주의할 점은 정령수를 선택하면 정령의 이름 옆에 숫자가 있는데, 이것은 소환을 할 수 있는 횟수를 뜻한다(EP의 숫자가 아니다). 후에 레벨이 올라가면 이 숫자도 높아진다.

정령 소환!!

소환되는 아크온(물의 정령)

아크온의 위력. 정말 대단하다

지금은 두 번 밖에 사용할 수 없으니, 아껴 쓰도록 하자.

적을 물리친 마이스와 소디나. 소디나는 일단 서쪽의 요새를 지나서 옆의 지방으로 가자고 한다. 그곳에서 다른 성화대를 찾자는 것이다. 그런데, 서쪽의 요새를 가는 도중, 입구 부근에서 므자를 만난다. 쟈빌의 일은 소문으로 들었다며, 마이스 일행과 행동을 같이 하기로 한다. 이제 강력한 아군이 생겼다! 요새를 지나서 서쪽으로 가자!

이제는 므자도 함께!!

▶ 한편 그때 ◀

황제의 본부에서는 슈미트가 다크마이스터로 다시 태어나고 있었다. 다크마이스터는 황제의 명령에 의하여 라이트 사이드의 불꽃(성화의 불꽃)을 이용할 수 있는 검을 만들게 된다.

황제의 본부. 중앙에 있는 사람이 슈미트이다

제 5 장

워나 등장! 여전사는 해적의 딸
(ウィナ登場！ 女戦士は海賊の娘)

요새에서 나와서 남쪽으로 조금 가면 산길이 있다. 이곳으로 들어가면 항구의 마을 '하트바(ハトーバ)'에 가게 되는데, 그곳으로 가는 도중 짧은 이벤트가 있다.

애니메이션 이벤트

소디나 : 우와…. 아름다워~. 마이스, 봐봐! 이렇게 아름다운 곳은 처음이야. 다른 나라에는 가본 적이 없으니까.

므자 : 그러고 보니, 소디나와 쟈빌의 고향은 어디야?

소디나 : 잘 기억하지 못해…. 어려서부터 계속 오빠하고 둘이서 살아왔으니까….

므자 : (마이스를 보며)우리 가문에도 가훈이 있지…. 무슨 일에든지 타이밍이 생명! 필살기도 그렇고, 여자의 마음을 사로잡을 때도 그렇고.

선택문

A : 조금 슬픈 소디나의 마음을 GET!!

B : 지금이 밀어붙일 찬~스!!

마이스 : 소디나. 이제부터는 내가 너를 지켜줄게! 스승님 몫까지 열심히 할 테니까, 안심하고 나를 따라와!

소디나 : 후훗, 조금 못 미덥지만, 그래도 마음은 아주 기뻐. 고마워, 마이스.

므자 : 하하하하! 내가 충고할 필요도 없었군. 트라이압프 가의 가훈은 전부 여자에 관한 것이니까.

감상에 젖은 소디나를 유혹하는 마이스

마을에 들어가면, 우선 도구 상점 앞에 있는 파란 머리의 남자에게 두 번 말을 걸어야 한다(스토리 진행을 위해). 그 후에 주점에 가서 이야기를 하다 보면 어떤 할아버지와 주량으로 승부를 하게 된다. 이때, 마이스 대신 므자가 시합을 해서 이기고, 할아버지에게서 성화대가 화산의 섬(火山島)에 있다는 말을 듣는다. 그리고, 다른 사람들의 말에 의하면 그곳은 너무 무서운 곳이라서 아무도 가려고 하지 않지만, 랑그드 사람이면 갈 수도 있다고 말을 한다. 랑그드는 마을 변두리에 있으나, 외부인은 출입시켜 주지를 않는다. 이번에는 호텔 앞에 있는 병사에게 두 번 말을 걸자. 그러면 요즘 마을에 나타난다는 무법자에 대해 이야기를 해준다. 그 후에 마을 밖으로 나가려고 하면 어떤 사람이 나타나서 승부를 건다. 마을 사람들이 이야기하던 무법자이다.

노인과 주량 시합을 하는 므자

무법자 등장!

처음에는 므자가 덤비는데 도저히 상대가 되지를 않는다. 화가 난 므자가 필살기를 사용하자 상대의 망토가 벗겨지는데….

애니메이션 이벤트

므자 : 뭐~ !!

망토 속에 몸을 감추고 있었던 사람은 다름 아닌 여자였던 것이다. 이에 므자는 굳어버리고, 마이스가 여자와 한 판 승부를 벌이게 된다.

BOSS

(위나 · 글러플 : ウィナ・グラップル)

제 5 화의 유일한 전투. 위나의 파워는 정말 장난이 아니다(므자와 호각을 이룰 정도니까). 역시 대전하는 방법은 '방어 캔슬 커맨드' 밖에 없지 않을까…. 뒤에 있는 소디나는 공격 마법보다는 적을 둔화시키거나 아군의 힘을 올려주는 아이템을 사용하는 것이 효율적이다.

매서운 망지 공격에 주의하자

애니메이션 이벤트

위나 : 대, 대단해!!

소디나 : 마이스는 훌륭한 정령단치사야. 당신의 무기로 마이스의 검을 부술 수는 없어.

위나 : 부탁해. 그 검을 나에게 줄 수 없어?

마이스 : 뭐!?

위나 : 난 랑그드의 족장의 딸이고, 위나라고 해. 사실은 말이야, 아버지하고 승부를 해서… 아버지의 검을 부러뜨렸거든. 아버지가 자랑하는 가보의 검을. 아버지가 화가 나셔서 검을 본래대로 하기 전까지는 돌아오지 말라고 하신단 말이야. 그래서, 이렇게 승부를 하면서 괜찮은 검을 가진 사람을 찾고 있는데, 모두들 너무 약해서 말이야. 부탁해. 내가 할 수 있는 일이라면 무엇이든지 할 테니까, 그 검을 나한테 주지 않을래?

마이스 : 이 검을 줄 순 없어. 하지만, 그 검을 고쳐줄 순 있어.

위나 : 뭐!? 정말?

선택문

A : 가보의 검이라~.
나도 그런 적이 있었으니까.

B : 좋아. 그렇다면 나하고
데이트하자.

위나 : 정말이야? 너한테 그런 능력이 있단 말이야?

마이스 : 뭐, 예전에 나도 가보의 검 때문에 곤란했던 적이 있었으니까.

소디나 : 훌륭해, 마이스. 아주 멋져!

위나 : 정말 고마워!

소디나 : 마이스는 훌륭한 정령단치사니까, 맡겨만 주면 전보다 더 좋은 검으로 만들어 줄 거야.

위나 : 그럼, 가자! 랑그드 문 앞에서 기다리고 있을 게!

이 여자가 위나 · 글라플. 쾌활한 성격의 소유자이다

여전히 굳어 있는 므자를 끌고, 랑그드로 향한 마이스 일행(랑그드의 입구 부근에서 므자는 깨어난다). 입구에는 위나가 기다리고 있어서, 이번에는 들어갈 수가 있다. 안으로 들어가면 내부가 상당히 복잡하다(산 속에 마을이 있다). 건물이 많아서 시야를 회전시켜도 마이스가 잘 보이지 않는다. 아무튼, 사령탑으로 가면 지하에 부서진 검이 있으니까, 그곳에서 검을 가져오도

록 하자. 그리고, 입구 부근에 대장간이 있으니까 그곳에 가서 검을 고치면 된다(간 김에 마이스의 검도 레벨 업 시켜두자). 그리고, 사령탑의 3층으로 가면 위나가 있다. 위나에게 말을 건 후, 가장 안쪽에 있는 방에 가면 선장을 만날 수 있다.

MEMO

랑그드의 내부는 상당히 복잡하다. 이 마을은 큰 사각형을 이루고 있고, 모서리 부분에 탑이 있다. 3개의 노란 탑은 각각 공중 통로로 연결이 되어 있어 이동이 가능하다. 그리고, 오른쪽 위에 있는 검은 탑이 바로 사령탑. 랑그드의 모든 이벤트는 이곳에서 발생한다. 참고로 말해두자면, 입구 앞에 보이는 녹색 건물이 호텔이고, 그 바로 옆에 있는 건물이 대장간이다.

랑그드 내부 간략 지도

애니메이션 이벤트

선장 : 오옷! 이건 틀림없는 내 검이잖아! 어떻게 된 거냐? 부러지기 전보다 강하게, 아름답게, 신비하게 빛나고 있잖아. 내 검과 똑같이 생긴 검을 훔쳐온 게로구나! 역시 내 딸이다. 훔치는 것 하나는 일품이로구나! 하하하하!

위나 : 사람을 어떻게 보고 그런 말을 하는 거야! 여기 있는 마이스가 다시 만들어 준거라고!

선장 : 아아, 그랬구나. 하하하하. 나는 랑그드의 족장이다. 딸이 폐를 끼쳤군. 하하하하. 바라는 것은 뭐지? 돈이냐? 여자냐? 아무거나 말을 해보아라.

선택문

A : 물론 여자이지만…, 나에게는 중요한 목적이 있다!

B : 물론! 여자!!

마이스 : 화산의 섬으로 가고 싶어.

선장 : 화산의 섬으로 가고 싶다고? 목숨 아까운 줄 모르는 놈이군. 좋아! 마음에 들었다! 어디든지 데려다주마! 하하하!

랑그드의 선장. 그런데 배는 어디에?

화산의 섬으로 가기로 한 일행. 갑자기 선장이 마이크로 이야기하고, 그것을 들은 마을 사람들이 바쁘게 움직이기 시작한다. 그러나, 항구에 있는 어떤 배도 사람을 태울 준비는 하고 있지 않는 것을 본 마이스는 위나에게 '무슨 배를 타고 가지?'라고 묻는다. 그러나, 위나는 웃기만 할 뿐. 선장이 '랑그드는 처음이지? 놀라지나 마라'하고 말을 한다(더더욱 의아해진다). 이어서 마이크로 '누님들, 부탁해~'라는 말까지…. 화면이 바뀌고 동력실이 나오자 그곳에는 5명의 여인들이 수정 구슬 앞에 앉아 있다. 그녀들이 기를 모으자, 정령들이 소환되어 동력이 가동!! 랑그드는 정령 에너지를 연료로 한, 섬 자체가 하나의 거대한 배였던 것이다!! 이어서 어마어마한 애니메이션과 함께 랑그드 발진!!!!

이곳이 정령파동로!

랑그드 발진 준비!

제 6 장

비운의 재회! 검은 사형

(悲運の再会! 黒き兄弟子)

랑그드가 출발한 후, 파티를 열자고 주장하는 선장. 준비를 하는 동안 놀다오라는 말에 마이스는 위나를 데리고 놀러 간다. 마을을 돌고 있으면 선장의 마이크 소리가 들릴 것이다. 파티 준비가 끝났으니, 빨리 돌아오라는 것이다. 돌아가서 선장과 이야기를 하면, 요즘에 난리를 친다는 검은 군단에 대해 이야기를 한다.

▶ 한편 그때 ◀

검은 군단의 비행선이 하늘을 날고 있다. 그 안에서 볼트(ボルト)가 화가 나서 주위의 로봇들을 전부 부수고 마는 장면이 나온다.

▶ 마이스 ◀

파티장에서 술에 취한 선장은 위나에 대한 문제로 무척이나 걱정을 한다. 그러다가 잠이 들자, 마이스 일행은 선장의 잠을 방해하지 않기 위해 밖으로 나간다.

애니메이션 이벤트

위나 : 정말, 아버지의 사고방식은 너무 구식이야. 여자는 결혼을 해서 아이를 낳는 것이 행복이라니…. 여자가 자기가 살고 싶은 대로 살면 안 된다는 거야? 지금은 나밖에 할 수 없는 삶을 살고 싶은데….

위나의 혼잣말

연회장에서 나온 일행. 소디나가

마이스에게 '프린트 클럽(プリント倶楽部)'을 하러 가자고 말하고, 갑판으로 나오게 된다. 위쪽으로 가면 분홍색 기계가 있는데, 이것으로 사진을 찍을 수 있다.

MEMO

프린트 클럽 사용법.

1. 프린트 클럽 기계 앞에서 ○버튼을 누른다.
2. 돈이 들어도 하겠냐는 질문에 '네(はい)'를 고른다(300GG 필요).
3. 누구와 찍을 것인가를 선택한다.
4. 배경 화면을 선택한다(방향키로 이동해서 ○버튼으로 선택).
5. 이것으로 됐냐는 질문에 '네(はい)'를 선택한다.
6. 사진을 찍으면 메뉴 항목에 '프린트(プリント)'라는 항목이 새로 생기는데, 여기서 여태까지 찍었던 사진들을 볼 수 있다.

누구와 찍을 것인가를 정하고

배경을 정하면

사진 완성!!

이제 화산의 탑에 도착했다. 그런데, 나가려고 하자 위나가 따라가겠다고 한다. 이제, 그녀도 일행의 멤버가 된다. 4명 있지만, 그래도 전투에 참가할 수 있는 사람은 3명뿐이므로, 미리 설정을 해 놓고 돌아다녀야 할 것이다. 화산의 섬을 잘 둘러보면, 동굴이 한 군데 있다. 이 동굴로 들어가서 계속 위로 올라가야 한다. 이곳에도 목적지 바로 앞에 세이브 다마시가 있으니까, 잘 보도록 하자. 참고로, 앞으로는 위나와 검을 제작할 수도 있게 된다.

이곳의 성화대에서 차원 이동을 하면 갑자기 슈미트가 나타난다.

위나와 검을 제작하는 마이스

애니메이션 이벤트

마이스 : 슈미트! 어째서 이곳에!?

??? : 후후후후. 예전에는 그런 이름이였나? 하지만, 지금의 나는 다크마이스터!

재라 : 위대한 다크마이스터님의 부하, 내 이름은 재라(ジェラ)…. 암흑의 무기를 만드는 파트너….

다크마이스터 : 나도 그 후로 많은 기술을 배워서 말이야. 이제는 이런 기술도 사용할 수 있지.

성화대의 불꽃이 다크마이스터에게 흡수된다. 화가 난 위나가 공격을 하지만, 다크마이스터의 일격에 쓰러져 버리고, 마이스 일행은 결투를 하게 된다!!

다시 나타난 슈미트. 이제는 다크마이스터!?

MEMO

이 전투는 보스전이 아니다. 그럼에도 불구하고, 다크마이스터는 아주 강력한 적이다. 일단 전투 게이지는 마이스 쪽이 더 빠르게 소모되므로, 무조건 '방어 캡슐 커맨드' 방법으로 싸우도록 하자. 뒤에 므자를 두어서 마이스가 위기에 처하면 물러나는 방법을 쓸 수도 있다. 므자의 필살기도 위력이 좋으므로 활용해도 좋을 듯. 아울러, 마이스의 정령수도 사용하자!

마이스 VS 다크마이스터

전투에서 승리하면 다크마이스터가 도망을 가버린다. 성화의 불꽃을 하나 빼앗긴 셈이다. 침울해 하는 마이스를 위나가 격려를 해주는 이벤트가 발생한다.

애니메이션 이벤트

위나 : 너는 정말 잘 싸웠어. 내가 보증할게! 다음에 싸우면 네가 완전히 이길 거야!!

선택문

A : 그렇지! 좋은 말을 하는구나!

B : 아니. 다크마이스터는 아직 여유가 있었어….

위나 : 무슨 말이야~. 이번에는 내가 좀 실수를 해서 그래. 자, 힘 내!!

마이스 : 아니, 내 검이 다크마이스터의 검은 검을 이기지 못했어…. 하지만, 낙담하고 있을 순 없지! 위나, 혹시 말이야, 날 좋아해?

위나 : 으, 응…. 무슨 말을 하는 거야! 부끄럽잖아!!

므자 : 위나… 나도 지금 조금… 낙담하고 있어….

위나가 마이스를 좋아하는 것 같은데…

이제 랑그드로 돌아가서 선장에게 말을 걸면, 잘 다녀왔냐고 물어본다. 이때, 커다란 진동과 함께 랑그드가 흔들린다. 검은 군단이 쳐들어 왔다는 것이다. 이어 자동으로 갑판으로 나가게 되고, 그곳에서 적군과 연속으로 2번 전투를 하게 된다. 전부 승리하면 선장이 마이크로 정령포를 발사한다는 말을 한다. 위나에 말에 의하면 정령포를 사용하

면 동력실이 위험하다며 그곳을 지키러 가자고 한다. 동력실은 지하에 있으므로 어렵지 않게 갈 수 있을 것이다. 마이스 일행이 동력실에 도착하면 적군 한 명이 동력실로 들어온다. 적의 5대왕 중 한 명이 볼트(ボルト)이다. 엄청난 체력과 힘을 자랑하는 로봇이다. 신중히 싸우자.

BOSS
(볼트 : ボルト)

제 6장의 보스 볼트. 다크마이스터 다음에 나온 보스답게 무식한 힘을 자랑한다. 힘으로 맞서서는 승산이 희박하므로, 역시 정령수나 마법 등으로 대처해야 할 것이다. 초반에는 마법으로 싸우다가, 볼트가 갑자기 날뛰기 시작하면 정령수로 끝을 맺자!

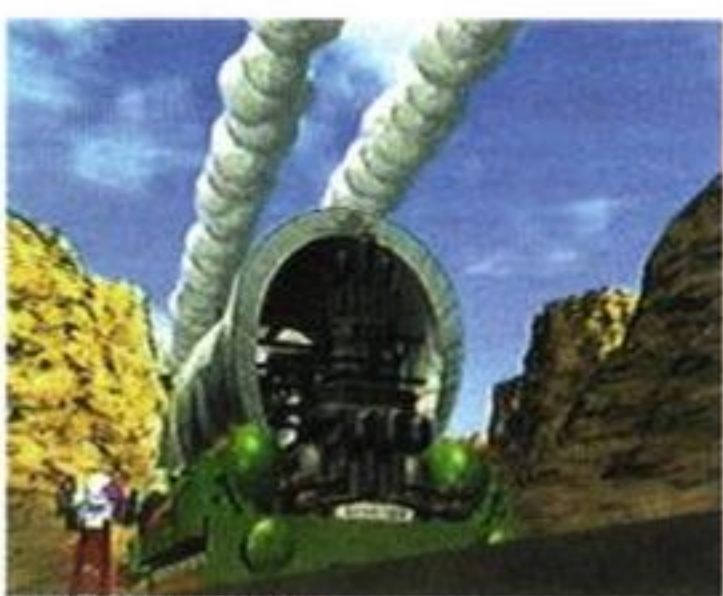
생긴 것부터가 무식해 보이는 볼트

볼트를 무사히 쓰러뜨리면 5명의 여인들이 기를 모아서 정령포를 발사한다(그래픽이 대단하다). 결국 적 함대를 무찔렀으나, 볼트가 일어나서 갑자기 폭발하는 바람에 기계에 손상을 입는다. 일단 가까운 곳에 랑그드를 정착시키기는 했으나, 가동을 할 수 없게 되어버렸다. 일단 밖으로 나가서 기계를 잘 다루는 사람을 찾기로 한 일행은 기계사를 찾아 길을 떠난다.

이것이 '정령포(精靈砲)'!

정말 멋지다!!

제 7장
사막의 황야 레일도시의 미소녀 단치사
(砂漠の荒野
レール都市の美少女鍛冶師)

밖으로 나간 일행은 커다란 벽을 보게 된다. 이것이 사실은 벽이 아니라, 거대한 기차의 레일인 것이다. 이어 기차가 한 대 들어오고, 이것을 목격한 일행은 정말 놀라서 말을 못한다.

거대한 기차 등장!!

이제 바로 앞에 기차역이 있을 것이다. 안으로 들어가서 2층으로 올라가면 기차를 탈 수 있다. 그런데, 놀랍게도 기차 안에도 마을이 있다. 이곳은 움직이는 기차 마을, 마운트헌드(マウントハンド)인 것이다(정말 랑그드 하나로도 벅찬데 기차까지…). 일단은 마운트헌드 내부에서 무조건 위로 올라가자. 그러면 '번티거(バンティガー)'라는 남자와 부딪친다. 그러면서 자동적으로 이벤트가 시작된다.

애니메이션 이벤트

번티거 : 칫칫칫칫, 길을 비켜주지 않을래? 나는 세상을 사랑으로 충만 시키기 위해, 세상을 평화로 이끌기 위해 아~주~ 바쁜 사람이라고. 뭔가 줄 것이 있다면 Welcome O.K. 아무 것도 주지 않는다면 Good-bye~. 그래그래, 이 세상에 진실된 사랑은 있는 거니?

번티거. 정말 알 수 없는 남자다

그 후에 오른쪽을 살펴보면 다른 방들과는 달리 휘황찬란한 방이 하나 있을 것이다. 이곳에 있는 소녀가 '마리온(マリオン)'. 천재 기계 단치사인 것이다. 그녀의 이야기에 의하면 'AI트랩 발생장치'라는 것을 도둑맞았다고 한다. 범인은 아까 마이스 일행이 부딪친 남자다! 마리온이 재빨리 레이더로 번티거의 위치를 파악하자, 일행은 마리온을 도와주기로 하고 남자를 쫓아가게 된다. 이제 방을 나와서 오른쪽 위로 가면 번티거를 만날 수 있다. 그런데, 번티거는 마리온의 방에서 훔쳐온 리모콘으로 벽을 만들어서 도망을 가고 만다.

애니메이션 이벤트

마리온 : 정말, 너무해! 어떡하면 좋죠?

선택문

A : 일단은 나하고 차를 마시러 가자. 거기서 생각을 하면 되.

B : 가만히 있어봐.

마리온 : 그런 건 아무래도 좋으니까, 어떻게 좀 해주세요!

마이스 : 뭐? 내가 어떻게 좀 해야 하는 거야? 그러면, 자세한 이야기를 좀 해봐.

마리온 : 저 사람이 훔쳐간 물건은 'AI트랩 발생장치'라고 해서, '별조각의

힘'이라는 미지의 힘으로 움직이고 있는데 아직 실험단계라서 아주 위험한 물건이라고요. 최근에 마운트헌드에 수상한 사람들이 드나들어서, 만일에 대비해서 만들어 놓은 것이라고요.
위나 : '별조각의 힘'이라면, 랑그드의 엔진 시스템과 같은 거잖아. 그걸 사용하면, 랑그드도 수리할 수 있겠구나!

이 소녀가 마리온. 귀엽고 깜찍한 성격의 소유자이다

결국, 이야기를 한 후에 일단은 번티거를 잡아서 빼앗긴 물건을 되찾으면, 마리온이 랑그드를 수리해주기로 합의를 보게 된다. 그런데, 가는 길마다 무지막지한 트랩이 설치되어 있어서, 도저히 앞으로 나아갈 수가 없다. 일단, 보이는 스위치는 모두 눌러보자. 그래야 만 길을 만들 수 있다. 도중에 레버를 움직이는 부분이 두 번 나오는데, 첫 번째에서는 오른쪽 레버를 움직이고, 두 번째에서는 가운데 레버를 움직이면 길이 생긴다. 이렇게 해서 계속 가면 번티거를 만날 수 잡을 수 있다.

MINI GAME(마리온)

번티거를 쫓다 보면 마리온 로봇이 나와서 같이 놀자고 한다(선택의 여지없이 MINI GAME을 하게 된다). 그런데, 이번 게임이 상당히 어렵다. 일단, 로봇과 가위바위보를 하게 된다. 가위는 △버튼, 바위는 □버튼, 보는 ○버튼이다. 그 후에 방향을 정하게 되는데, 이긴 사람이 방향을 정하고 진 사람은 고개를 돌린다는 방식이다. 이긴 사람이 지정한 방향과 진 사람이 본 방향이 다르면 무승부, 같으면 이긴 사람의 승리인 것이다. 그런데, 이 로봇이 장난이 아니게 강하다. 정말 대책이 안 선다. 일단, 마리온과의 미니 게임은 스토리에 영향을 미치지 않으므로, 그냥 즐기면서 하도록 하자.

마리온의 미니게임, 로봇과 가위바위보!!

BOSS
(번티거 : バンティガー)

이번에 싸우는 번티거는 크게 어렵지는 않다. '방어 캡슐 커맨드'로 충분히 격퇴할 수 있다. 후방에 있는 캐릭터로 번티거의 공격력과 민첩성을 낮춰버리며 전투를 하면 정말 '이것도 보스냐~'라고 할 정도로 약하다.

번티거의 필살기에 주의하자

이제 마리온은 랑그드를 수리하러 가겠다고 한다. 이때, 갑자기 방송이 흐르면서 다음 역이 정체 모를 집단에 의해 점령되어서 그냥 통과하겠다고 말을 한다. 마이스들은 그 집단이 검은 군단이라고 생각하고, 그 역으로 가기로 한다. 즉, 다음 역에서 내려서 그곳으로 걸어가겠다는 것이다. 그리하여, 다음 역에서 내리기로 하는데….

▶ 한편 그 때 ◀

드디어 다크마이스터가 암흑의 검을 만들었다. 그리고, 라쳇트(ラチェット)가 등장을 하며, 마이스 일행을 해치우러 먼저 간다고 말하고는 사라진다.

애니메이션 이벤트

다크마이스터 : 그래! 소디나의 정령력이 있으면, 더욱 완벽한 검을 만들 수 있다!
재라 : 다크마이스터님, 어째서 소디나죠? 제 힘으로는 안 되는 건가요?
다크마이스터 : 바보 같군. 인형인 너에게 사랑의 힘이 있다는 거냐?
재라 : 사랑이라면 제게도 있어요! 제 가슴을 찢어버릴 정도로….
다크마이스터 : 인형 주제에 무슨 소리냐!
재라 : 다크마이스터님…. 황제 폐하께서는 말씀하셨다…. 다크 사이드는 라이트 사이드로 인해 멸망했다고…. 다크마이스터님의 아버지께서도…. 가엾은 다크마이스터님…. 저는 목숨이 다할 때까지 다크마이스터님만을 따르겠습니다.
다크마이스터 : 떠나자, 인형! 너라도 도움이 될 지도 모르니까.
재라 : 네! 다크마이스터님!

다크마이스터와 재라의 대화

제 8 장
소우시 등장! 검은 칼의 음모
(ソウシ參上! 黑いカタナの陰謀)

애니메이션 이벤트

다음 역에서 내린 일행은 몇 몇 사람들이 한 소녀를 둘러싸고 있는 것을 본다.
남자 : 헤헤~, 검은 칼~.
마이스 : 앗! 귀여운 여자애가!!

습격 당하는 여자아이

이어서 전투로 들어가게 된다. 두 명의 사무라이가 있으나, 별로 강하지는 않다. 그런데, 그들을 물리치고 소녀와 이야기를 하는 도중, 어떤 남자가 나타나서 마이스들과 싸우게 된다. 그는 그녀의 오빠인

데, 마이스 일행이 동생을 괴롭히는 줄 알고 그런 것이다. 전투를 하는 도중 소녀가 말려서 오해를 풀게 된다. 그런데, 그 남자가 갑자기 소디나에게 말을 건다.

애니메이션 이벤트

소우시 : 전 '소우시·마호로바'라고 합니다. 설마 이런 시골에서 이렇게 아름다운 여성분들을 만나 뵙게 될 줄이야…. 제 인생에서 최고의 순간입니다. 이 만남을 소중히 하기 위해서도, 그대들의 일을 좀 더 자세히 알고 싶은데…. 오늘 밤 저는 시간이 있습니다만, 만날 시간은 몇 시로 하죠?

소디나 : 네? 하지만….

소우시 : 윽, 콜록 콜록.

소디나 : 괜찮으세요?

소우시 : 제 얼마 남지 않은 생명…. 마지막으로 그대들과 같은 아름다운 여성들과 함께 즐거운 시간을 보낼 수만 있다면….

쿄우카 : 오라버니! 병을 핑계로 여자를 꼬시다니!! 무조건 피를 토하기만 하면 용서받을 수 있다고 생각한다면 큰 오산이에요!

소우시 : 쿄우카…! 콜록, 콜록. 좀 더 오빠를 생각해주어야지….

마이스 : 피다, 피. 피를 토하고 있어…. 저 남자 괜찮은가? 여러 가지로….

소디나 : 정말…. 이상한 남매야.

쿄우카 : 정말로 오라버니는…. 동생인 나한테는 상냥하고 좋은 오라버니인데…. 어째서 다른 여자 앞에 서기만 하면 병으로 고생하는 호색한이 되어버리는 걸까….

소우시 : 무슨 말이냐. 동생한테까지 병으로 고생하는 호색한이 되어버리면, 정말로 큰일 아니냐.

쿄우카 : 오라버니! 그건 논점의 바꿔치기라는 거예요!

소우시 : 콜록, 콜록. 그, 그럼, 전 사명이 있으므로, 이만 실례하겠습니다. 나중에 다시 살아서 뵐 수 있다면….

소디나를 꼬시는 소우시와 이를 말리는 쿄우카

소우시는 말문이 막히면 기침을 한다…

일행은 소우시와 헤어진 후, 동생인 쿄우카와 여러 가지로 이야기를 하게 된다. 쿄우카의 말에 의하면, 소우시의 사부가 검은 군단에게 잡혀 있어서 그를 구출하러 간다는 것. 그런데, 소우시의 검을 사부가 갖고 있기 때문에, 소우시는 검은 군단이 뿌린 검은 칼을 들고 싸우고 있다는 것이다. 검은 칼은 그 위력은 대단하나 가진 자의 영혼을 빨아들이는 무서운 칼로써, 다크마이스터가 제작한 칼이다. 일행은 그 사부가 근방에서 유명했다는 사실을 알고, 그라면 성화대의 장소를 알고 있다고 생각되어 소우시를 도와 사부를 구출하기로 한다. 그리하여 검은 군단이 점령했다는 역에서 만나기로 하고 서로 해어진다.

애니메이션 이벤트

역에 도착하면 소우시가 검은 군단을 상대로 싸우고 있다.

쿄우카 : 오라버니!!

소우시 : 쿄우카냐? 콜록, 콜록.

쿄우카 : 오라버니, 이제 그 검은 칼을 사용하지 마세요!

소우시 : 어쩔 수 없어…. '음양검'이 없는 지금, 놈들과 싸우기 위해서는 이 칼을 쓸 수밖에 없다는 사실은 너도 알고 있잖아. 어 검은 칼은 다루기에는 힘이 들지만 위력은 절대적…. 생명이 줄어든다고 해도 지금은… 놓을 순 없어. 콜록, 콜록.

쿄우카 : 오라버니!

소우시 : 오지마! 쿄우카. 여기서부터는 너무 위험해.

쿄우카 : 오라버니, 들어주세요. 마이스님들께서도 저 검은 군단과 싸우고 계신다고 하셨어요.

소디나 : 소우시씨, 저희들도 같이 싸우겠어요.

소우시 : 아뇨, 전 혼자서….

소디나 : 하지만… 그 검은 칼을 사용하고 있으면, 암흑의 힘에 조종당하는 인형이 되고 말아요. 그건, 나쁜 정령력의 칼이에요.

소우시 : 알고 있어요…. 만일 내 목숨을 잃는다해도, 스승을 살리고 화려하게 사라지는 것이 나의 미학…. 이 이상은 상관하지 말아주시죠…. 콜록, 콜록.

홀로 싸우러 가겠다는 소우시

소우시가 사라진 쪽으로 가면 로봇이 지키고 있다. 이 로봇들과 싸워서 이기면 아래에 있는 배로 떠나게 된다. 이 배를 타면 어떤 외딴 섬으로 가는데, 섬에 도착하자마자 로봇들과 싸우게 된다. 그 뒤에 보면 집을 지키는 로봇이 있는데, 이들과 싸워 이기면 그 집안에 소우시의 스승인 카노우하(カノウハ)가 있다.

애니메이션 이벤트

쿄우카 : 카노우하님!

카노우하 : 오오~, 쿄우카! 언제 봐도 예쁘구나~. 보고 싶었다~.

쿄우카 : 카노우하님, 무사하셨군요.

카노우하 : 언제 죽어도 이상하지 않는 늙은이라서 그런지, 이 집안에 가두어

놓기만 하고, 아무 짓도 안 하더군. 단자… 마을이….

쿄우카 : 오라버니는….

카노우하 : 소우시 말이냐? 이곳에는 오지 않았는데…. 그런데…, 옆에 있는 사람들은….

쿄우카 : 이쪽은 마이스·트라이암프님입니다. 마이스님께서도 검은 군단들과 싸우고 계셔요.

카노우하 : 트라이암프? 음~. 혹시 너 베이스·트라이암프의 손자인가? 그렇구나! 그 놈하고는 어려서부터 친해서 말이지~, 누가 더 많이 여자친구를 사귀는지 항상 경쟁하곤 그랬지.

이 할아버지가 소우시의 스승이다

카노우하 : 그렇구나, 마이스. 너는 정령 단치사로서 수업을 하고 있는 게로군. 난 쟈빌하고도 만난 적이 있지. 그건~, 벌써 40년 전인가…. 사형 빨인 메탈리아와 수업을 하고 있을 때였으니까.

마이스 : 뭐라고요? 스승님, 그렇게 나이가 많았었단 말이에요? 아직 30대 초반이라고 생각했었는데….

카노우하 : 쟈빌이라~, 아주 대하기 어려운 사내였어. 하지만, 그 솜씨는 일품이었지. 참! 마이스. 소우시에게 받은 이 '음양검'을 네가 지닌 정령의 힘으로 새로운 생명을 불어넣어 주지 않겠나.

이리하여 카노우하의 이야기를 들으며, 마이스는 '음양검'에 새 생명을 불어넣었다. 음양검은 일단 쿄우카가 갖고 있기로 하고, 이제 자세한 이야기를 듣게 된다. 카노우하의 말에 의하면 검은 군단은 마을에 있는 성화의 불꽃을 탐내고 있다고 한다. 하지만, 이 마을에는 강한 사무라이들이 있어서 쉽지가 않았다. 이에 다크마이스터가 검은 칼을 많이 만들어 마을에 뿌리고는 이 칼만 있으면 강해질 수 있다고 유언비어를 퍼뜨린 것이다.

많은 사무라이들이 그 칼로 인해 자아를 잃어버렸을 때, 검은 군단은 마을로 쳐들어와서 카노우하를 납치한 것이다. 그러나, 아직 성화의 불꽃을 찾지는 못했다고 하며, 마이스에게 성화대의 장소를 가르쳐준다(바로 뒷산에 있다고 한다). 그리고, 마이스가 갔다 오는 동안 심심하다며, 쿄우카와 소디나에게 남아서 같이 놀자고 한다. 결국, 마이스와 위나, 므자, 이렇게 셋이서 성화대에 가게 된다.

카노우하의 이야기. 성화대는 바로 뒷산에 있다!!

뒷산의 구조는 그다지 복잡하지 않다. 단순히 무조건 위로만 올라가도록 하자. 정상에 가면 성화대가 있다.

애니메이션 이벤트

라쳇트 : 아하하하하! 찾았다! 성화대가 여기에 있었구나! 성화의 불꽃, 내가 가져갈게♡ 소우시! 나 성화의 불꽃이 필요하거든! 가서 빼앗아 와!

마이스 : 소우시, 너….

라쳇트 : 그럼, 소우시! 뒤를 부탁해! 다크마이스터님께 보고 해야지~.

라쳇트가 사라진다.

검은 칼 때문에 자아를 잃은 소우시

여기서 어쩔 수 없이 소우시와 싸워야 한다. 소우시는 엄청나게 강하고, 마이스보다 전투 게이지의 소모가 빠르다. 즉, '방어 캔슬 커맨드'로는 오히려 불리하게 되므로, 정공법으로 싸워야 한다. 일단은 전방 캐릭터에게 공격을 시키고, 후방 캐릭터로 소우시의 민첩성을 약화시키자. 만일 전방에 그나마 민첩성이 빠른 캐릭터가 있다면, 이제 소우시보다 전투 게이지의 소모가 빨라질 것이다. 즉, '방어 캔슬 커맨드'를 사용할 수가 있다는 것이다. 만일에 그래도 안되면 전방은 오로지 공격, 후방은 오로지 회복으로 싸우면 된다.

소우시의 연타! 무서운 기술이다

전투에 승리하면 갑자기 쿄우카가 나타난다. 불길한 예감이 들어서 뒤를 쫓아왔다는 것. 그녀가 음양검을 높이 치켜들자, 검에서 빛이 나고 소우시가 정신을 차린다.

애니메이션 이벤트

소우시 : 난 지금까지 무엇을….

마이스 : 넌, 지금까지 그 검은 칼 때문에 자아를 잃고 있었던 거야. 그러니까, 주의했잖아.

쿄우카 : 오라버니….

소우시 : 콜록, 콜록.

정신을 차린 소우시

일단은 성화대에 가서 성화의 불꽃을 받도록 하자. 이번에는 땅의 정령 휘트노드(フィートノッド)가 우리편이 된다(이제 마이스의 정령 수는 두 마리). 땅의 정령은 적을 공격함과 동시에 아군의 체력을 회복시켜주는 아주 유익한 정령이다. 이제 다시 돌아가면 쿄우카와 소우시는 나중에 간다며, 먼저 내려가라고 한다. 온 길을 따라 내려가는 도중, 일행은 카노우하가 있었던 집이 불타는 것을 본다. 소디나가 위험하다! 서둘러 내려가면 카노우하가 쓰러져 있고, 소디나가 잡혀갔다는 말을 해준다. 선착장에 가보면, 비행선에 납치된 소디나가 보인다. 자신이 검은 칼로 인해 자아를 잃었기 때문이라고 자책하는 소우시는 마이스와 동행하기로 하고, 쿄우카와 카노우하는 소디나의 고향인 보이즈비로 가겠다고 한다.

보트를 대고 위로 올라오면, 망토로 몸을 숨긴 어떤 사람이 비행선을 빌려주겠다고 한다. 누군지는 모르지만 감사하다고 말을 한 후, 마이스 일행은 소디나를 따라간다. 그러나, 격추를 당해서 소디나가 탄 비행선으로 모두들 뛰어 내린다(게임이기 때문에 모두 무사히 비행선에 내릴 수 있다). 비행선의 내부는 그리 복잡하지 않다. 아마도 쉽게 소디나가 있는 방으로 갈 수 있을 것이다.

애니메이션 이벤트

다크마이스터 : 호우, 여기까지 쫓아오다니 대단한데, 마이스. 하지만, 여자 한 명 지키지도 못하다니…. 나는 라이트 사이드와 다크 사이드, 두 개의 힘을 모두 사용할 수 있다. 마이스, 너는 라이트 사이드의 힘 뿐…. 싸우기 전부터 승부는 정해져 있는 것이나 다름없어.

마이스 : 뭐라고~!! 내 정령력의 모든 걸 걸고, 소디나를 지키겠어!!

다크마이스터 : 네가 얼마나 성장을 했는지 즐기는 것도 나쁘진 않겠군. 자아, 덤벼라, 마이스!

다크마이스터에게 잡힌 소디나

BOSS
(다크마이스터 : ダークマイスター)

정말 힘들다. 다크마이스터의 필살기가 마법력(EP)을 흡수하는 것이기 때문에 마법전은 불리하게 작용한다는 것을 알아두자. 일단은 '방어 캔슬 커맨드'로 싸우다가, 결정타로는 새로 얻은 정령인 휘트노드를 사용하자. 공격과 동시에 회복도 시켜주니까, 그야말로 1석 2조이다.

다크마이스터의 필살기

소환! 휘트노드!!

싸움에 패한 다크마이스터는 도망을 가고, 결국은 소디나를 구출하는데 성공한다. 이어 비행선은 어디론가 계속 날아가는데….

제 9 장

카이린 등장! '샤란'에 다가서는 그림자
(カイリーン登場! シャランに忍び寄る影)

비행선이 도착한 곳은 천공의 마을 '샤란'(절대로 라퓨터 아님). 이곳에 도착하면 바로 어떤 여자아이가 말을 걸어온다. 만일 예전에 항구의 마을 '하트바'에서 녹색 머리 여자아이에게 말을 건 사람이면 누구나 '앗!' 할 것이다. 너무 똑같이 생겼기 때문. 그러나, 이 여자아이는 다른 사람이다.

애니메이션 이벤트

카이린 : 용사님, 불쌍한 어린양들을 구해주세요. 이 나라의 사람들은 모두 힘들어하고 있어요.

선택문

A : 앗, 너는!

B : 오오! 단발머리 미소녀~!

마이스 : 너는 하트바에서 데이트했던 귀여운 여자아이! 이야~, 오랜만이네. 별일 없었니?

카이린 : 네? 저…, 용사님과는 처음 만나는 건데요…. (뒤를 보더니)앗, 사람들이! 용사님, 저는 코인크레 지구(コインクレ區)에서 기다리고 있을 게요. 반드시 와주세요. 기다릴게요.

이 소녀가 바로 카이린이다

도구 상점에서 필요한 물건들을 산 다음, 코인크레 지구를 찾아서 가보자. 위쪽 지하로 내려가면 있다. 한편, 이쯤에서 위나와의 미니

게임을 소개하기로 한다.

MINI GAME(위나)

조작 요령은 단순하다. 화면에 좌우에 4개씩 문이 있고(총 8개), 그 안에서 다마시와 위나가 나왔다 들어갔다 하게 되는데, 방향키와 버튼으로 문에서 나오는 다마시들을 총으로 맞추면 된다. 후반부에 갈수록 속도가 빨라지며, 나오는 다마시의 개수도 많아지므로, 뛰어난 반사신경이 필요할 것이다.

위나의 미니게임

카인크레 지구에 가면 카이린과 이야기를 하게 된다. 주로 내용은 이 나라 사람들이 어떤 상인에 의해 모든 사람들이 다른 사람을 속이며 장사를 하게 되었다는 것이다. 마이스 일행에게 도와달라고 하고는 일단 오늘은 하룻밤 자라고 권한다. 하룻밤 자고 일어난 일행은 짐이 모두 도둑맞았다는 사실을 알고 경악을 한다. 일단 카이린을 불러서 이야기를 듣자고 결정을 내리고 카이린을 찾으러 나선다. 카이린은 마을 중앙의 동상 앞부분에 있다. 그녀에게 가서 말을 걸면, 속는 사람이 바보라며 상대를 안 하려고 한다. 그런데, 이 부분에서 수많은 선택문이 등장을 하며, 이 선택문들을 무난히 통과하면 짐을 돌려 받을 수 있다.

카이린과 대화를 하자

이제 짐을 돌려 받은 후, 그 나쁜 상인을 만나러 성안으로 들어가다 보면 카이린이 잡혀가는 것을 볼 수 있다. 그리고, 안쪽으로 가면 문이 있는데, 열쇠 구멍으로 안을 들여다 볼 수 있다.

애니메이션 이벤트

라반티스(ラバンティス) : 오랜만이군, 카이린. 마음을 바꾸어서 내 동료가 될 것을 결심한 건가?

카이린 : 무슨 말이야! 내 인생하고 가족을 엉망으로 만든 당신하고 동료가 될 리가 없잖아?

라반티스 : 그렇게 말할 필요는 없어. 솔직해지면 장미 빛 인생을 보낼 수 있을 텐데.

위나 : 자기 인생하고 가족이 엉망이 되어버렸대. 그리고, 도대체 누구야? 저 이상하게 생긴 남자는.

소디나 : 마이스, 카이린을 구해주자.

이어서 카이린을 구하러 문을 열고 들어간다. 그러나, 라반티스의 함정에 빠져서 아래로 떨어지고 만다.

쿵!!

마이스 : 아야야…. 카이린, 괜찮아?

카이린 : 정말로…. 나를 구해주러 오니까 이런 일을 당하는 거 아냐. 정말 바보라니까. 남을 위해서 행동하는 척 하는 위선자는 정말 싫어. 왜 그런 거야!!

선택문

A : 돈, 돈, 정말 돈이 뭔데 그래, 사람의 생명은 돈으로 살 수 없는 거야!

B : 네 미소를 볼 수만 있다면 나는 행복해

카이린 : 무슨 생각을 하고 있는지 잘 모르겠지만, 나는 그런 말로는 납득하지 않아.

선택문

A : 내 눈을 봐! 말로 거짓말을 해도, 눈은 속일 수 없어!!

B : 무, 무슨 생각이라니~.

카이린 : 알았어. 내가 졌어.

카이린과 대화를 해서 호감도를 높이자

카이린과 계속 이야기를 하는데, 예전에 카이린이 이곳에서 살고 있었다고 한다. 그래서, 이 통로도 나갈 수 있다고 한다. 카이린이 있는 곳에 아이콘이 생기는 것이 보일 것이다. 그곳으로 밖으로 나가자. 밖으로 나가면 길이 미로처럼 되어 있다. 이곳에 있는 보물상자를 다 열면 길이 생긴다. 그 길로 밖으로 나가자.

MINI GAME(카이린)

카이린의 미니게임은 블랙잭이다(21만들기). 버튼으로 돈을 걸고 하면 된다. 메뉴가 영어로 나오므로, 여기서는 생략을 하기로 하겠다.

블랙 잭. 상당히 어렵다

애니메이션 이벤트

라반티스 : 아니, 너희들은! 용케도 빠져나왔군.

므자 : 마음이 서로 통해 있으면, 웬만한 위기는 넘길 수 있다고!!

위나 : 좋은 말도 하는구나!

라반티스 : 흥! 사람에게 마음 따위가 있을 리가 없어! 마음 따위는 돈 앞에선 무용지물이지. 돈만 있으면 무엇이든지 살 수 있으니까. 응? 왜 그래? 그런 것도 몰랐단 말이냐? 너희들, 머리가 나쁘군~. 돈만 있으면, 이렇게 강하게 될 수 있는데.

이어서 라반티스와 전투를 하게 된다. 힘이 강한 적이라서 정면 승

부는 불리하므로, 역시 '방어 캡슐 커맨드'를 활용하여 무찌르자. 마이스의 정령수를 사용해도 좋을 듯.

라반티스. 총알 공격이 무섭다

이제 앞으로의 행동에 카이린도 동행하게 되었다. 지상으로 내려가기 위해 리프트를 타고 가자(아래에 있다).

▶ 한편 그 때 ◀

메데우스 황제의 본부. 비행선 '데스크림존'은 어떻게 되었냐고 하는 황제의 물음에 성화의 불꽃도 장착을 했고, 이제 곧 완성한다고 다크마이스터가 대답한다. 그리고, '와이어(ワイヤー)'에게 빛의 단치사를 말살하라고 명령한다.

▶ 마이스의 이야기 ◀

지상으로 내려오면, 마리온이 와서 나쁜 사람들이 마운트헌드를 점령했다고 말한다. 검은 군단일 것으로 추측한 일행은 마리온에게 성화대라는 것을 알고 있냐고 묻자, 마리온은 자기가 알고 있다며, 가르쳐 줄 테니 마운트헌드를 되찾아달라고 한다. 그리고, 자기가 마운트헌드로 숨어 들어가는 방법을 알고 있다며, 같이 가게 된다. 역 옆에 있는 여관으로 들어가서, 주인 옆으로 가면 비밀 통로가 있다. 그곳으로 마운트헌드 안에 들어가자. 일단 예전에 번티거를 잡았던 곳으로 가면

BOSS
(와이어 : ワイヤー)

사람을 싹둑 잘라버리는 기술을 가진 와이어(그러나, 공격당해도 절대 잘리지 않음). 매우 민첩하여 아군의 공격을 잘 회피해 버리므로, '방어 캡슐 커맨드'를 사용하고 공격 할 때에는 정령수를 소환하거나 마법을 쓰도록 하자.

와이어와의 결투. 방심하지 말자

와이어를 이긴 후, 조종실로 가자.

BOSS
(와이어 : ワイヤー)

다시 나타난 와이어. 이번에는 공격력이 강화되어서 아군 전체를 공격하는 것을 주로 한다. 그러므로, 후방 캐릭터로 충분히 회복을 시켜주어야 할 것이다.

다시 나타난 와이어

와이어를 이기면 와이어가 폭발하며 조종실이 파괴되어 열차가 폭주를 한다. 결국, 열차를 탈선 시켜서 세우기로 하고, 마리온이 패스워드를 가르쳐 줄 테니 자기가 지시하는 대로 입력을 하라고 한다. 화면에 생기는 커맨드를 보고 따라하면 된다(전혀 어렵지 않다). 성공하면 열차의 선로가 바뀌고, 열차가 탈선하여 정지한다.

탈선하여 정지하는 열차

열차가 정지한 후, 안쪽으로 들어가면 동굴이 있다. 이 동굴 가장 안쪽으로 가야만 성화대가 있는 것이다. 가는 도중 번티거와 한 번 싸우게 된다. 성화대에 가면 이번에는 불의 정령 프레니알(フレニアル)이 우리편이 된다.

프레니알도 우리편이다

성화대에서 나오면, 마리온이 랑그드를 고쳤다고 말한다. 랑그드에 돌아가면 선장이 고대 도시 미스카토니아(ミスカトニア)에 대해서 말해 주며, 그곳에 성화대가 있을 거라는 말을 한다. 그리하여, 일행은 이번에는 서쪽 대륙의 미스카토니아로 향한다.

제10 장
네르샤 등장! '미스카토니아'의 고대도서관
(ネルシャ登場! ミスカトニアの古代図書館)

▶ 한편 그 때 ◀

황제의 휘하에서는 비행선 데스크림존이 드디어 완성을 했다. 성화

의 불꽃을 사용하여 움직이는 이 비행선은 막대한 파괴력을 지닌다. 황제는 이 비행선으로 세계를 정복할 꿈을 꾸고 있다.

서쪽 대륙에 도착하면 마을로 들어가자. 그러면, 갑자기 여자의 비명이 들린다. 그 후, 자동으로 이벤트가 진행된다.

애니메이션 이벤트

네르샤 : 앙~, 빼앗겨 버렸어~. 앗! 마이스씨 아니세요?

선택문

A : 오오! 네르샤잖아!

B : 네? 누구시죠?

네르샤 : 오랜만이네요, 마이스씨~.
마이스 : 우리들은 미스카토니아에 가려고 하는데, 넌 이곳에서 무엇을 하고 있는 거니?
네르샤 : 다마시에게 소중한 옷 가방을 빼앗겨 버렸어요. 어떻게든 되찾아야 해요. 이 마을에서는 13시가 되면 다마시가 나타나거든요. 그 괴물에게 빼앗긴 거예요.
소디나 : 옷을 빼앗긴 거예요? 정말 너무 하는군요. 마이스, 우리 되찾아주자!
네르샤 : 우와~, 고마워요. 잘 부탁 드려요~. 그리고, 도깨비처럼 무서운 여자가 나타난다는 소문이 있어요. 아마 그 여자가 두목일 거예요.

오랜만에 만난 네르샤

드디어 네르샤와도 만나게 되었다! 이제 전 캐릭터가 다 모인 셈이다. 일단 마을에서 정보를 수집하자. 그러면, 시계가 13시를 가리키며 다마시들이 마을에서 설치고 다니는 것을 볼 수 있다. 정보수집을 계속 하면, 다마시들은 북쪽에 있는 '정령의 숲'에 살고 있다는 것을 알 수 있게 된다. 이제 북쪽으로 가서 정령의 숲 속으로 가자. 숲 속의 길이 상당히 어렵지만, 자세히 살피면서 가면 목적지에 도달할 수 있을 것이다. 안에 들어가면 다마시들의 마을이 있다. 북쪽에 큰 저택이 있는데, 그곳이 아마 두목의 본거지인 것 같다.

안으로 들어가면, 역시나 내부가 복잡한 구조로 되어 있으나, 크게 어렵지는 않다. 제일 위층에 가면 무대가 있고 그곳에 3마리의 다마시가 있는데, 가장 오른쪽의 다마시에게 말을 걸자. 그러면, 무대 아래 부분이 열릴 것이다. 그 안에 들어가면 라쳇트가 등장하며, 마이스 일행과 싸우게 된다.

애니메이션 이벤트

라쳇트 : 이야~, 누가 왔나 했더니, 멋진 남자가 3명이나 있잖아! 어? 그런데, 왜 그렇게 무서운 얼굴을 하고 있는 거야? 내 이름은 라쳇트, 외롭지만 아주 멋진 여자아이에요~. 제가 여기에 있는 것은 다마시들의 마음의 상처를 치료하기 위해서에요~.

선택문

A : 이 귀여운 여자아이가 무섭고 흉폭한 여자!? 뭔가 수상한데?

B : 귀엽잖아! 어디가 무서운 여자야?

라쳇트 : 왜 그렇게 무서운 얼굴을 하고 있는 거예요?
마이스 : 너 말이야, 다마시를 이용해서 나쁜 짓을 하고 있지?
라쳇트 : 전혀 그런 짓은 하지 않아~. 내가 귀여우니까 그런 소문이 돌고 있는 거야~

라쳇트 등장!

네르샤가 라쳇트에게 가방을 돌려달라고 하자, 라쳇트는 함정을 이용하여 네르샤를 아래층으로 떨어뜨리고 만다. 분개해 하는 일행. 그런데, 네르샤가 떨어진 곳에 우연히 네르샤의 옷 가방이 있었다. 그리고, 갑자기 함정이 다시 열리며 네르샤가 올라오는데….

애니메이션 이벤트

네르샤 : 악한 마음은 어두움과 추위에 떨게 된다. 강한 옷은 따뜻함과 빛을 준다. 내 이름은 네르샤! 드레스·마이스터!!
라쳇트 : 뭐야, 그 옷은!? 무슨 여왕이라도 되는 줄 알아? 정말 바보 같아!
네르샤 : 너야말로 무슨 옷이야? 마치 물고기를 입에 문 고양이 같잖아!
라쳇트 : 고마워요~.

선택문

A : 잠깐, 둘 다 그만해, 비슷비슷하잖아….

B : 둘 다 잘 어울려, 아주 멋져.

네르샤 : 이 누님에게 어울리지 않는 옷은 없어!
라쳇트 : 뭐야, 그 헤어스타일은!? 곱발에 생머리? 싸구려잖아!
네르샤 : 너야말로, 토끼 머리 같은 헤어스타일을 하고 있잖아!

선택문

A : 둘 다 개성적으로 딱 어울리잖아.

B : 둘 다 정말로 매력적인 헤어스타일이야.

라쳇트 : 고마워요~.

네르샤 : 당연하지! 이 누님에게 어울리지 않는 헤어스타일은 없어!

라쳇트 : 정말 화가 나네! 두꺼운 화장이나 하고, 완전히 아줌마잖아!

네르샤 : 뭐라고!? 무식하게 눈만 커 가지고, 너무 건방져!

선택문

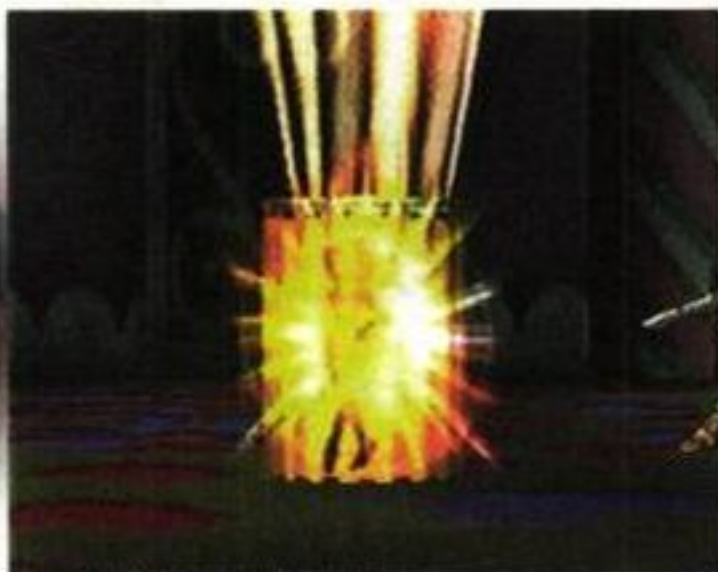
A : 둘 다 그만해, 그런 대로 예쁘니까.

B : 이것만큼은 좋게 말을 할 수가 없어.

네르샤, 라쳇트 : '그런 대로'라니!!

네르샤와 라쳇트의 말다툼!?

BOSS (라쳇트 : ラチェット)

이어서 라쳇트와의 전투가 이어진다. 라쳇트의 기상천외한 공격에 주의하자.

네르사의 옷 갈아입기 전법

라쳇트의 필살기. 이해하기 힘든 행동이다

제11장

쟈빌을 아는 사람 밝혀지는 '원초의 불'의 비밀

(ジャービルを知る者 明かされた「原初の炎」の秘密)

라쳇트에게 승리한 후, 밖으로 나와서 북쪽으로 가면 새로운 길이 생겨있다. 그 길로 가면 고대도시 미스카토니아로 갈 수 있다.

MINI GAME(네르샤)

네르샤의 미니게임은 단순하다. 화면상에 나타나는 모든 다마시를 총으로 쏘면 된다. 네르샤를 조심하며 다마시들을 전멸시키자.

네르샤의 미니게임

일행은 드디어 미스카토니아에 도착한다. 입구로는 들어갈 수가 없으니, 비밀통로를 찾도록 하자. 일단, 성안으로 들어가면 난잡한 블록으로 만든 복도가 있다. 이곳을 통과하면 홀이 나오는데, 안쪽으로 보이는 문으로 들어가면 메탈리아가 나온다.

애니메이션 이벤트

메탈리아 : 너희들, 어떻게 이곳으로 들어왔지?

마이스 : 우와~, 미인이다. 완벽한 미인이란 이런 사람을 두고 하는 말이야, 므자.…어? 굳어 있네….

소디나 : 마음대로 들어와서 죄송해요. 하지만, 저희는 성화대를 찾고 있을 뿐이에요. 수상한 사람이 아니라고요.

메탈리아 : 성화대를?

마이스 : 그래요! 내 이름은 마이스. 정령단치사 쟈빌의 마지막 제자예요.

메탈리아 : 쟈빌과 같이 온 건가?

마이스 : 아뇨, 스승님은…. 제국의 놈들에게….

메탈리아 : 그런가….

마이스 : 스승님을 알고 있다니, 당신은 도대체 누구죠?

메탈리아 : 내 이름은 메탈리아. 쟈빌과 함께 수업을 한 '쥬엘·마이스터'. 나는 내 힘을 제국에게 이용당하지 않기 위해서 이곳에 계속 숨어있었다. 하지만, 쟈빌은 달랐다. 아직 정령과 공존할 수 있는 인간이 있을 거라며, 혼자서 이곳을 떠났다.

마이스 : 그 제국이란 것이 도대체 뭐죠? 우리는 검은 군단이란 것 밖에 몰라요.

메탈리아 : 조금 길어지지만 잘 듣도록 해. 신화의 시대, 신들은 하늘에 '원초의 불꽃'이란 것을 만들어서 두 개의 대지의 사람들에게 나누어 주었다. 두 개의 대지의 사람들을 각각 라이트 사이드, 다크 사이드라고 부른다. 지금 각지에 있는 성화대는 그 원초의 불꽃을 후세에 남기기 위해 라이트 사이드의 사람들이 만든 것.

그런데, 원초의 불꽃을 싸움에 이용하여 스스로 멸망한 민족이 있었다. 그들이 다크 사이드의 사람들이다. 제국의 황제야 말로 그 다크 사이드의 마지막 생존자인 것이다. 제국의 이름은 '디아노바'. 황제는 생명을 연장시키기 위해 스스로의 몸을 기계화시켜서 라이트 사이드의 불꽃을 손에 넣으려고 하고 있다. 아마도 황제는 라이트 사이드의 5개의 불꽃을 손에 넣어서 세계를 지배하려고 하는 것이다.

메탈리아의 설명

메탈리아의 설명을 다 들은 후, 일단 오늘밤은 자기로 한다. 다음 날 아침, 메탈리아를 따라 가면 성화대가 있는 곳으로 가게 된다. 이

곳에서는 빛의 정령 골다(ゴルダ)가 우리편이 된다. 이때, 황제가 나타나 메탈리아에게 자기 휘하로 들어오라고 하나, 메탈리아는 완강히 거부한다. 그리하여, 메탈리아는 황제의 일격을 맞고 쓰러지는데, 갑자기 성이 흔들린다. 성 꼭대기에 비행선 데스크림존이 충돌을 한 것이다. 메탈리아는 일단 마이스에게 옥상으로 올라가라고 한다. 이제 옥상으로 올라가자.

애니메이션 이벤트

이 게임을 통틀어 가장 화려한 이벤트이다. 데스크림존이 충돌하여 성이 부서지려는 것을 단 한 자루의 검으로 막는 마이스. 그러나 그 틈을 타서 다크마이스터가 소디나를 납치해서 달아나 버린다. 이에 화가 난 마이스는 지금 막 새로 얻은 빛의 정령을 소환하여 데스크림존을 막는다. 그리고, 앞부분에 구멍을 뚫어서 그곳으로 들어가서 소디나를 구하기로 한다!!

충돌하는 데스크림존을 검으로 막는 마이스

잡혀가는 소디나

정령 소환!!

제12 장

슬픔의 다크사이드! 다크마이스터 최후의 사투!
(悲しみのダークサイド! ダークマイスター最後の死闘!)

데스크림존의 내부는 전혀 복잡하지 않다. 아무 어려움 없이 조종실에 도착할 수 있을 것이다.

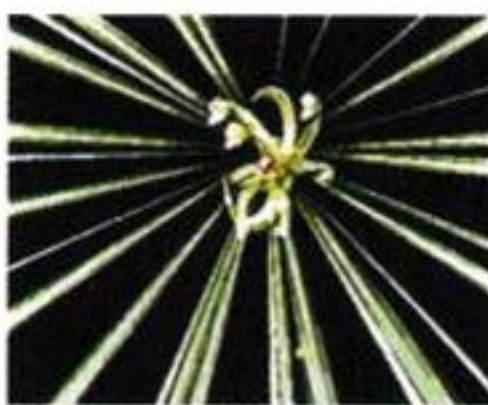
애니메이션 이벤트

베알(ベアール) : 뭐야! 너희들은! 이곳은 인간 따위가 올 곳이 아니야! 바보 같으니!

므자 : 누가 바보라는 거냐! 파괴와 살육만으로 사람들이 따른다고 생각하는 것 자체가 바보 같은 짓이다! 사람에게는 기계에는 없는 마음이라는 것이 있단 말이다. 기계는 인간을 지배할 수 없어!

베알 : 꽤 말을 하는군, 인간 주제에. 기계야말로 완벽하고 절대적인 존재인 것이다! 너희들 인간 따위는 내가 죽여주마!

MEMO

여기서 베알과의 전투가 있다. 이제는 정령수도 많으니, 팍팍 소환해서 빨리 끝내도록 하자. 별 무리 없이 이길 수 있을 것이다.

베알과의 전투. 소환술로 상대하자

소환술 연타!!

베알을 이기면 데스크림존의 원동력이었던 성화의 불꽃을 얻으며, 동시에 바람의 정령 라오우(ラオウ)도 얻게 된다. 이제 소디나를 되찾아야 한다. 카이린이 데스크림존을 가동시켜서 일행은 디아노바 제국으로 향한다.

디아노바 제국에 도착한 일행은 우선 안으로 들어가서 최상층으로 올라가기로 한다(대개 모든 왕들이 최상층에 있다는 므자의 주장에 의해). 각 층마다 복잡해 보이는 길이 있지만, 사실 잘 살펴보면 모두 길이 보인다. 최상층에 도착하면 결계에 소디나가 갇혀 있고, 다크마이스터가 나타난다.

애니메이션 이벤트

다크마이스터 : 용케 이곳까지 왔구나.

마이스 : 슈미트! 소디나를 어쩔 셈이냐!

다크마이스터 : 최강의 검을 만드는 거지. 나는 그녀의 몸에 있는 정령력이 필요한 거야. 소디나는 나에게 있어서 아주 도움이 되는 존재지.

마이스 : 뭐라고? 왜 소디나인 거야! 어째서 제국 따위에게 협조를 하는 거야!

다크마이스터 : 당연하지. 황제는 우리들 다크 사이드의 산…. 그에 비해 자빌은 내가 나의 진실된 힘에 눈을 뜨는 것을 무섭게 생각하기라도 한 것이겠지.

소디나 : 아니야…. 오빠는 절대 그런 생각을 갖고 있지 않았어. 오빠는 다크 사이드도 라이트 사이드도 상관없다고 말했었는걸….

다크마이스터 : 무슨 말이지?

소디나 : 오빠는 말했었어. 슈미트라면 마음먹기에 따라서 훌륭한 정령단치사가 될 수 있다고….

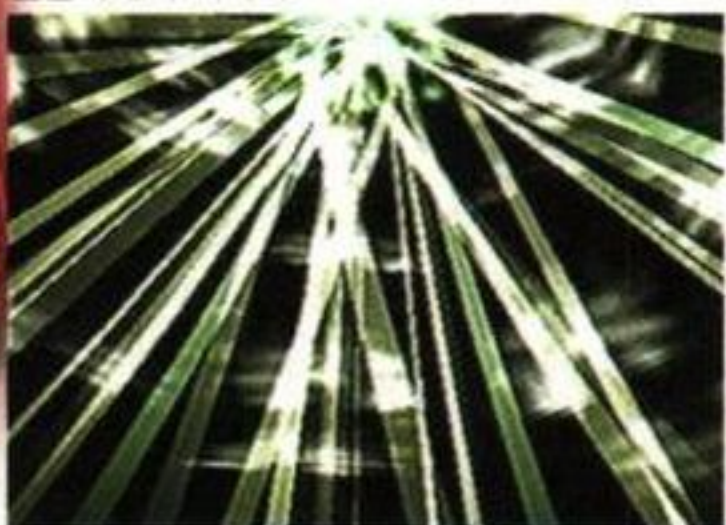
다크마이스터 : 자빌은 나에게 박명의 거울을 보라고 했었지. 그 모습은 너희도 보았을 거야. 새롭게 마음 먹기라도 하라는 말이냐? 장난하지 마라! 어둠은 어둠이야! 빛하고는 다른 존재란 말이다! 나는 강한 무기를 만들고 싶었다.

슈미트의 분노

단지 그 뿐이었다고! 뭐가 훌륭한 정령 단치사냐! 너희들 라이트 사이드만이 정의라고 말할 셈인가!? 나의 검은 칼에 대항할 수 있을까, 마이스?

BOSS
(다크마이스터 : ダークマイスター)

다크마이스터와의 마지막 대결이다. 다크마이스터의 뒤에 있는 재라는 마법으로 다크마이스터를 보조한다. 다크마이스터의 필살기에 주의하며, '방어 캔슬 커맨드'로 정령을 소환하는 방법을 사용하자!!

필살기에 주의하자

정령 소환!!

새로 얻은 물의 정령이다

애니메이션 이벤트

다크마이스터 : 멋지구나, 마이스. 너의 힘이 나의 다크사이드의 모든 것을 부수고 말았어. 알고 있었지… 나의 나약함을…. 사람을 사랑할 줄도 모르고, 사랑이 무엇인지도 모르는…. 단지 사람을 증오하는 힘이 거대해 지는 것…. 그것이 진정한 다크 사이드의 힘이라고 믿고 있었다. 다크 사이드와 라이트 사이드, 그 사이에서 태어난 나이기 때문에 단지 강함을 추구하는 것에서만 나의 존재를 확인할 수 있었던 거야….

소디나 : 슈미트….

다크마이스터 : 마이스는 강해졌다…. 하지만 황제에게는 이길 수가 없을 거야. 소디나…. 네 생명을 바치지 않는다면…. 재라…. 가엾은 여자였다. 나와 같이 사랑을 모르는 인형….

다크마이스터 : 마이스, 들어라…. 황제는 내가 만든 검으로 인해 라이트 사이드의 불꽃을 사용할 수 있게 되어버렸어. 지금 황제의 힘은 믿을 수 없을 만큼 강해져있다. 죽지 마라… 마이스….

결국 죽음을 맞이하는 다크마이스터

다크마이스터가 죽자, 황제의 영상이 나타난다. 자신은 최심층(가장 깊은 곳)에 있으므로, 언제든지 오라는 것이다. 일행은 황제를 무찌르기 위해 최심층으로 향한다. 다시 복잡한 길이 있지만, 이번에는 계속 내려가는 길만 찾아서 가면 쉽게 갈 수 있다.

황제가 있는 곳으로 도착한 일행. 그러나, 갑작스런 황제의 공격에 모두 움직이지 못하게 되고, 마이스가 갖고 있던 모든 불꽃을 다 빼앗기고 만다. 그 후, 황제는 스스로가 신이 되기 위해 로켓을 타고 달로 도망을 간다. 쫓아가려는 일행을 황제의 부하인 샤프트(シャフト)가 가로막는다!

애니메이션 이벤트

샤프트 : 보낼 수는 없다. 내 이름은 샤프트…. 황제 폐하의 충성스러운 부하…. 어리석은 인간들이여, 신을 두려워할 지어다. 신의 가는 길, 아무도 방해하지 못하리라!

이 남자가 샤프트. 주의해서 싸우자

MEMO

샤프트와의 대결. 이쯤 되면 누구로 싸우더라도 이길 수 있는 실력을 갖고 있으리라 믿는다. 좋아하는 캐릭터로 대결을 펼쳐서 마음껏 싸우도록.

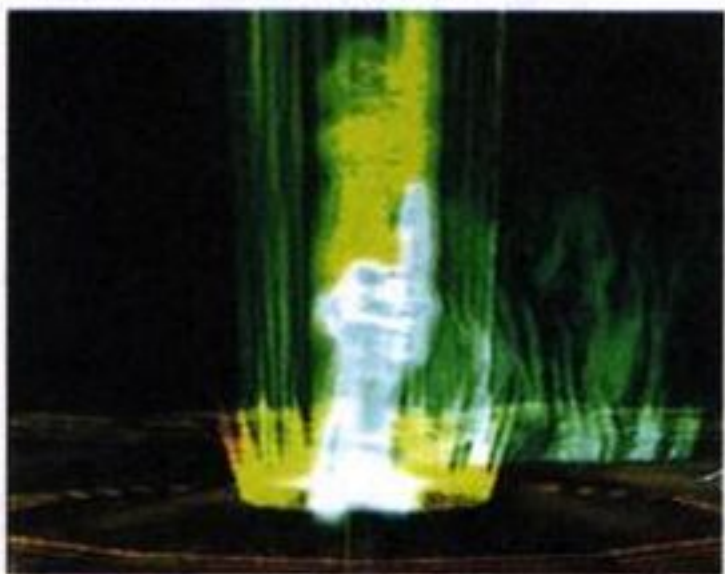
카이린의 필살기!

제13장

도망간 황제를 쫓아라! 스승과 그림자의 대결
(逃げた皇帝を追え! 師と影の對決)

디아노바에서 나온 일행은 우선 메탈리아를 만나서 달로 갈 수 있는 방법이 있는지 알아보기로 한다. 월드 맵으로 나오면 바로 순간이동으로 미스카토니아로 가도록 하자. 옥상에 가면 메탈리아가 기다리고 있다. 메탈리아의 말에 따르면 여기서 북쪽의 '별의 고원'으로 가면 마지막 방법이 있다고 한다. 바로 여섯번째 성화대. 고원으로 가서 가장 위쪽으로 가면 성화대가 있다. 그 성화대에는 자빌과 똑같이 생긴 사람이 서 있는데, 그를 이겨야만 성화의 불꽃을 받을 수 있다고 한다. 그는 라이트 사이드의 파수꾼. 황제와 싸우기에 앞서 최강의 콤비네이

션을 연구해두자.

이번에는 소우시의 필살기로!!

파수꾼은 소환술도 사용한다!!

애니메이션 이벤트

파수꾼 : 나를 이기다니, 라이트 사이드의 불꽃의 힘을 제대로 사용하는 것 같구나. 자빌을 능가한 빛나는 이여. 너에게 이 성화대의 불꽃을 건네주겠다. 황제가 간 달에는 예전에 다크 사이드의 사람들이 싸우면서 쟁탈하던 다크 사이드의 불꽃…. 그 싸움을 가엾게 여긴 신들이 봉해버린 다크 사이드의 불꽃이 아직 약하게 불타고 있다. 황제는 그 불꽃을 라이트 사이드의 불꽃으로 다시 활성 시키려고 하고 있는 것이다. 소녀여…. 내가 눈을 떴다는 것은 네가 눈을 뜰 때도 가깝다는 것….

소디나 : 네?

파수꾼 : 때가 오면 알게 될 것이다. 자아, 마음속으로 달에 갈 수 있기를 기원하라. 소디나… 마이스를 부탁해. 마이스… 소디나를 부탁해. 서로가 서로를 믿는다면, 반드시….

라이트 사이드의 파수꾼. 아무래도 자빌 같은데!?

마이스의 염원이 이루어져 정령이 소환되며, 일행은 달로 이동을 하게 된다.

지구의 힘이 한 군데로…

달로 출발하자!!

제14장

원초의 불꽃 꺼지다? 황제의 최후
(原初の炎 消ゆ? 皇帝の最後)

우선은 다크 사이드의 성화대를 찾으면, 그곳에 황제가 있을 거라는 생각에 일행은 성화대를 찾아 나선다. 가는 도중 길에 검이 꽂혀 있는 것이 보일 것이다. 그 검들에게 말을 걸면, 예전에 다크 사이드의 사람들의 염원이 과거의 일에 대해 여러 가지로 말을 해준다(그러나, 특별히 들을 필요는 없다). 이윽고 성화대에 도착하면, 황제가 다크 사이드의 불꽃을 살린 뒤였다. 그러나, 이제 와서 물러날 수는 없다!! 황제와 결전을 벌이자!!

BOSS
(메데우스 황제 : メデウス皇帝)

일단 힘을 아끼면서 전투를 하길 바란다. 모든 RPG 게임의 공통점이라고 할 수 있는 것이, 바로 막판 왕과 두 번 싸운다는 것이 아닌가. 이대로 전투가 끝날 리가 없다. 최대한 '방어 캔슬 커맨드'를 사용하여 적과 싸우며, 후방 캐릭터도 십분 활용하도록 하자(그냥 대기시키느니, 방어력을 높이거나 하는 쪽이 훨씬 효과적이다).

메데우스 황제의 필살기에 주의하자(위력이 대단하다)

모든 마법을 충분히 활용하자

적과 어느 정도 싸우고 있으면 갑자기 메데우스 황제가 괴물로 변신을 한다.

애니메이션 이벤트

황제 : 알 수 있다…. 모든 힘이 나에게로 온다. 나는 신이다. 신이 된 것이다!! 너희들이 얼마나 무력한 존재인지 가르쳐주도록 하지. 덤벼라!!

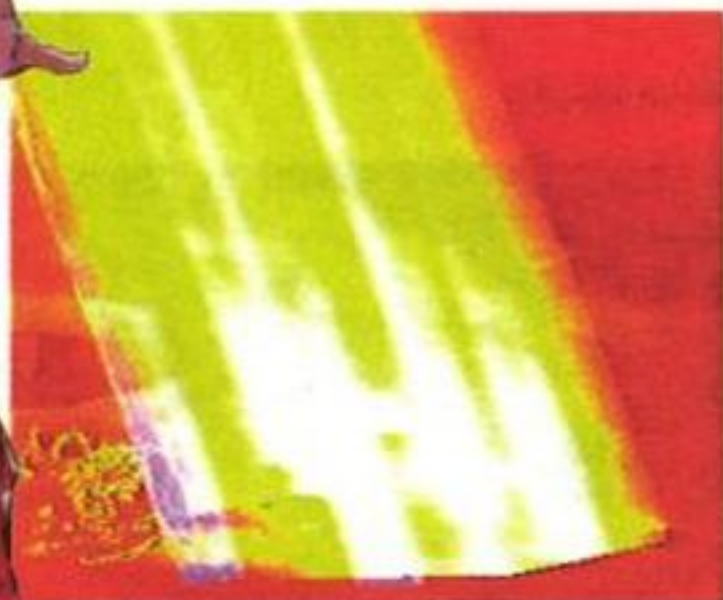
괴물로 변한 메데우스 황제

BOSS 2
(메데우스 황제 : メデウス皇帝)

이어지는 전투이다. 그러나, 아직도 힘을 아껴야 한다. 이것이 끝

이 아니라서…. 가만히 보고 있으면, 상대는 방어만 할 뿐 절대로 공격을 하지 않는다. 방어 캔슬이고 뭐고 필요 없으니까, 무조건 타격으로만 공격을 하자. 그리고, 이때 후방 캐릭터로 인해 아군의 방어력 및 공격력 등을 올려놓고, 적의 민첩성 및 방어력 등을 낮추어 놓도록 하자(그나마 효과가 있을 것이다).

조금 있으면 황제가 다시 한 번 변신을 하는데, 그 때부터는 모두 풀 가동. 후방의 캐릭터는 오로지 회복. 전방의 캐릭터는 필살기로 싸우자. 추천하건대, 전방에 마이스가 있어서 정령을 소환하는 것이 가장 좋을 것이다(정령 소환술을 한 번씩 다 맞아도 죽지 않는다. 너무 강해서…).

또다시 변신하는 황제

이제는 황제의 공격도 막강하다

소디나의 힘을 빌려 정령을 소환!!

이것이 검의 정령이다!!

애니메이션 이벤트

황제의 일격을 맞은 소디나가 갑자기 파란빛을 낸다.

소디나 : 마이스. 이젠 알았어요. 제 생명을 바치지 않으면 안 된다는 슈미트의 말을…. 저는 사람을, 정령을, 사물을, 모두를 생각하며… 지켜주고 싶었어요….

소디나가 정령으로 변하여 마이스의 검으로 들어간다.

검의 정령으로 변화한 소디나

엔딩

다시 지구로 돌아가 메탈리아를 만난 일행. 황제를 쓰러뜨린 이야기와 소디나가 정령으로 변화한 이야기를 하고, 무슨 방법이 없겠느냐고 하자, 메탈리아는 6번째 성화대로 다시 한 번 가보자고 한다. 성화대의 파수꾼을 만나면 파수꾼이 마이스에게 소디나가 없으면 외롭냐고 묻자, 마이스는 자기도 언젠가 스승님처럼 정령들과 이야기 할 수 있게 될 거라며, 그러면 소디나 하고도 이야기 할 수 있지 않겠느냐고 말한다.

그러자, 파수꾼이 5개의 성화의 불꽃을 성화대에 본래대로 돌려놓은 후 다시 이곳으로 오라고 말을 한다. 즉, 소디나를 본래의 모습으로 돌려놓을 방법이 있다는 것이다. 이에 힘을 얻은 일행은 각지로 순회하며 불꽃을 다시 옮겨 놓는다. 그리고, 6번째 성화대로 돌아와서 불꽃에 검을 집어넣음으로 해서, 마이스는 소디나의 미소를 다시 볼 수 있게 되었다….

아이템 일람표

품명	금액	용도
라크나 초(ラクナそう)	10	체력 회복(소)
라크나르(ラクナール)	100	체력 회복(중)
라크나르EX(ラクナールEX)	2000	체력 회복(대)
만드라 초(マンドラそう)	50	EP 회복(소)
만들A(マンドールA)	800	EP 회복(중)
하이만드(ハイマーンド)	4760	EP 회복(대)
포와즌(ポワーズン)	40	독, 마비를 치유함
포와즌 초(ポワズンそう)	50	독, 마비를 치유함
베라 초(ベーラそう)	32	침묵, 혼란을 치유
데반(デバーン)	800	전투 불능자를 HP1의 상태로 부활시킨다
마이티 바이블(マイティバイブル)	100	적의 움직임을 둔화시킨다
홀라 바이블(ホラーバイブル)	150	적을 일정의 확률로 도주시킨다
와이즈 링(ワイズリング)	1200	독에 잘 걸리지 않게 된다. 여자아이 전용
워븐(ワーブン)	100	한 번 갔던 곳으로 이동할 수 있다
피칼(ピカール)	400	섬광병 사용자의 능력으로 인해 공격력 변화함
퓨터(ピュター)	400	돌풍병 사용자의 능력으로 인해 공격력 변화함
디오마스(ジオマス)	400	대지병 사용자의 능력으로 인해 공격력 변화함
파워 브레스(パワーブレス)	5200	공격력 상승
가드 브레스(ガードブレス)	6000	방어력 상승
파워 건틀렛(パワーガントレット)	4600	공력력이 상승하고 방어력이 조금 하강한다
솔저 글럽(ソルジャーグラブ)	6200	민첩성과
호노 아뮤렛(ホノアミュレット)	3200	화염계의 공격에 대해 저항력이 상승한다
훌 아뮤렛(フルアミュレット)	3200	빙결계의 공격에 대해 저항력이 상승한다
휴 아뮤렛(ヒュアミュレット)	3200	돌풍계의 공격에 대해 저항력이 상승한다
디오 아뮤렛(ジオアミュレット)	3200	대지계의 공격에 대해 저항력이 상승한다
해피 글럽(ハッピーグラブ)	2600	혼란 상태의 치유
하이라크나(ハイラクーナ)	-	아군 전체의 체력을 회복
호노빈(ホノビン)	200	화염병 사용자의 능력에 따라서 공격력이 변화함
윌리 링(ウイリーリング)	300	회피율 상승(여자 전용)
시프 링(シーフリング)	4200	획득 GG가 20% 증가한다(여자 전용)
와이즈 링(ワイズリング)	1200	독에 걸리기 어렵게 된다(여자 전용)
드래곤 링(ドラゴンリング)	8500	크리티컬 %가 상승(여자 전용)
해피 글럽(ハッピーグラブ)	1300	혼란 상태가 될 확률이 적어짐
윌리 브레스(ウイリーブレス)	600	민첩성 상승
녹슬은 검(サビたけん)	-	마이스 전용 무기(정체 불명)
오래된 나이프(ふるびたナイフ)	-	소디나 전용 무기(정체 불명)
나무 막대기(キのぼう)	-	위나 전용 무기(정체 불명)
잘리지 않는 검(きれないけん)	-	카이린 전용 무기(정체 불명)
슈미트의 검(シュミットのけん)	-	마이스 전용 무기(슈미트에게 얻음)

선물 목록 일람표

품명	금액
핑크의 리본(ピンクのリボン)	230
물방울의 리본(みずたまのリボン)	250
작은 빗(小さなくし)	120
면 손수건(もめんのハンカチ)	90
유행하는 립스틱(はやりのルージュ)	160
싸구려 향수(やすもののこうすい)	60
튀는 아이섀도우(ハデなアイシャドウ)	160
거베라의 꽃(ガーベラのはな)	240
개양귀비의 꽃(ひなげしのはな)	230
립 크림(リップクリーム)	150
카츄사(カチューシャ)	800
철 아령(てつアレイ)	1800
라벤더의 포플린(ラベンダーのポプリ)	1200
순백의 리본(じゅんぱくのリボン)	1200
종이 비누(かみセッケン)	300
웨스트 포치(ウエストポーチ)	4800
해바라기(ヒマワリ)	2000
면의 주머니(めんのきんちゃく)	2400
알로에 향수(アロエけしょうすい)	2400
허브 향수(ハーブけしょうすい)	3200

정령 마법 일람표

마법명	소모 EP	효과	사용 가능 위치
라크나(ラクナ)	4	아군 1명 체력 회복(소), 유령 계통 적에게 대미지	언제나 가능
포완(ポワン)	3	아군 1명 독 치료	언제나 가능
호논(ホノン)	5	적 1명 불 공격	전투시 전방 캐릭터
와라델(ワーラデル)	10	적 1명 물공격	전투시 전방 캐릭터
휸(ヒュン)	5	적 1명 바람 공격	전투시 전방 캐릭터
지온(ジオン)	5	적 1명 땅 공격	전투시 전방 캐릭터
글(グル)	12	적 1명 혼란시킴	전투시 전후방 캐릭터
냐므(ニャム)	7	적 1명 잠재움	전투시 전후방 캐릭터
모크(モク)	5	적 1명 침묵하게 함	전투시 전후방 캐릭터
마이트갓츠(マイトガッツ)	10	아군 1명 공격력 상승	전투시 전후방 캐릭터
데크스갓츠(デクスガッツ)	12	아군 1명 회피력 상승	전투시 전후방 캐릭터
헤나데크스(ヘナデスク)	15	적 1명 회피력 둔화	전투시 전후방 캐릭터
바리아(バリア)	13	아군 1명 물리적인 공격에 의한 방어력 상승	전투시 전후방 캐릭터

에어가이즈

GOD BLESS THE RING

EHRGEIZ

EHRGEIZ

PlayStation

장르	격투 액션
제작사	스퀘어
발매일	12월 17일
발매가	5,800엔

120%의 이식도를 자랑한다!

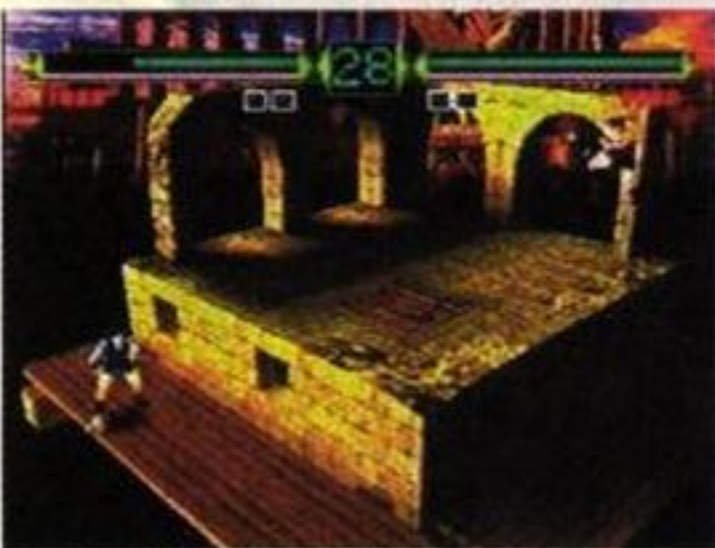
에어가이츠

색다른 대전 방식으로 주목받았던 「에어가이츠」가 플스용으로 출시되었다 그것도 한층 더 파워 업된 모습으로! 격투게임 이외에도 액션 RPG인 「브랜드 뉴 퀘스트」와 미니 게임이 추가되어 있어서 대전 격투를 좋아하지 않는 게이머들도 재미있게 즐길 수 있다.

에어가이츠는 이런 게임이다!

360도의 자유로운 필드 이동과 독특한 전투 시스템으로 다소 거부감을 주었던 「에어가이츠」. 단순히 스테이지만을 이동하는 것이 아니라 각각의 스토리에 따라서 연출이 이루어지는 점은 이 게임의 최대 특징이다. 또한 히트시에만 점수가 가산되고 가드시에는 점수가 떨어지는 독특한 스코어제와 최종 보스전 시에는 스텝롤이 흐르면서 대전을 하게 된다는 점도 이 게임을 특징짓는 또 하나의 요소이다.

360도의 자유로운 필드

이 게임의 특징으로 가장 먼저 떠오르는 것이 바로 '필드'이다. 자유롭게 돌아다닐 수 있는 공간에는 단순한 고도 차이뿐만 아니라 지형 효과가 가미된 고저차, 나무상자 등의 아이템을 이용하여 보다 3차원적인 전법을 구사할 수 있다.

점프와 이동을 중요시한다

주변 물체와 아이템을 사용

일반 대전 게임보다 넓은 필드 위에는 여러 가지 아이템과 나무 상자 등이 놓여져 있다. 상자의 경우는 밀어내서 적을 공격하거나 부술 수 있으며 부숴진 상자에서는 아이템이 나오는 경우도 있다. 아이템은 RPG에서 흔히 말하는 아이템으로 갖가지 효과를 내는 약이나 식품류, 그리고 전투를 더욱 원활하게(?) 해주는 무기들로 구성되어 있다.

스테이터스 업 아이템

흰약

필살기 게이지가 회복한다

캡셀

POWER UP 문자대로 공격력이 1.5배 업된다

파란 약

ESC POINT라고 표시된 이것은 던지기회피 포인트를 명료하게 해준다

녹색 약

이것은 DEFENCE UP이라고 표시된 대로 방어력이 1.2배로 업된다

컵라면

이것도 방어력이 1.2배로, 계속 취하면 1.4, 1.6으로 상승한다

고기

공격력이 1.5배가 된다. 다른 아이템들과 마찬가지로 효과는 10초간만 지속된다

득점 아이템

먹는 것이라고 반드시 체력이 회복되는 것만은 아니다. 이것들은 득점 아이템으로 하이 스코어를 목표로 한다면 반드시 나무 상자를 파괴해서 입수하자.

사과

400점으로 득점 아이템 중에서는 최고 득점을 자랑한다

별

의외로 득점은 150점으로 낮다

통조림

점수 200 획득

케익

점수 350 획득

코인

득점 아이템 중에서는 최저 득점인 100점. 무시해도 좋다

무기 아이템

상대에 직접 대미지를 주는 것이 가능한 무기. 접촉하면 주울 수 있고 G로 간단하게 던질 수 있다.

다이너마이트

일정시간이 경과하면 폭발해 버린다

나이프

공격 버튼으로 상대에 던져버린다. 직선으로 날아오므로 피하기 쉽다

도끼

나이프와 마찬가지로 상대방을 향해 던진다

도끼

후반 스테이지가 되면 가끔 출현한다. 회피는 간단하다

개성 넘치는 필살기

각 캐릭터의 필살기는 체력 게이지 하단에 위치한 '필살기 게이지'를 일정량 소비하는 가드 불능기이다. 미사일이나 요요, 검, 지뢰 등의 다양한 무기로 타격을 입힐 수 있는데 게이지를 모으면 모을수록 필살기에서 '한방기'가 되는 경우도 있다.

크라우드의 경우는 거의 학살이라 할 수 있다

인터럽트로 반격

일단 적의 패턴을 익히는 것이 중요하다

상대의 공격시 타이밍에 맞춰 필살기 버튼을 누르면 대미지를 입지 않고도 반격할 수 있는 기술이 인터럽트이다. 연속기를 맞는 상황에서도 인터럽트를 사용하면 이를 방지할 수 있지만 모든 상황에서 가능한 것은 아니다.

타이밍과 저스트 플레임 공격

일반 타격기나 연계기는 버튼을 눌러주는 타이밍이 매우 중요하다. 상대에게 잡혀서 내던져질 경우에 캐릭터의 신체가 빛나는 순간에 가드 버튼을 타이밍에 맞춰 누르면 내던져지는 모션에서 탈출할 수도 있다. 연계기인 '저스트 플레임' 역시 타이밍에 잘 맞춰서 공격 버튼을 눌러야만 사용할 수 있다.

저스트 플레임 기술은 파란 빛을 띤다

캐릭터별 기술표

입력 커맨드 표기
(아케이드 버튼 선택시)

표기	내용
상	상단 공격 버튼(□, △)
하	하단 공격 버튼(×)
G	가드 버튼(R1)
필	필살기 버튼(○)
J	저스트 플레임

공격 판정 표기

표기	내용
상	상단 가드 가능
하	하단 가드 가능
중	중단 공격, 상단 가드 가능
가드 불가	가드 불능기. 인터럽트로 반격 가능
칼	가드 불능기. 타이밍에 맞춰 G버튼을 누르면 칼날잡기가 됨

기본 조작기

기본조작	입력 커맨드	비고
달리기	방향 레버 입력	-
걷기	G+레버	상단 가드 상태, 방향키만 떼면 하단 가드
점프	레버 2회 입력 or G+필	점프 높이는 조절 가능
구르기	G+레버 2회 입력	-
상단 가드	입력하지 않는다	-
하단 가드	G버튼	레버는 중립
회피 동작	레버+G	G는 연타해도 된다
인터럽트	상대에게 공격을 받기 직전에) 필	반격기. 필살기 게이지를 소비한다
잡기 회피	(신체가 빛날 때) G	-
잡기	G+상+하	상자를 던질 수 있음
도발	스타트 버튼	-
스텝	G 누른 채로 방향키를 짧게 입력	가드 가능. 스텝중에 상이나 하로 특수 스텝도 파생

공통 기술

기본명	입력 커맨드	공격판정
● 점프 중		
공중 돌려차기(사스케이외)	공중에서 상	중
칼공격(사스케)	공중에서 상	칼
착지 발차기	착지 자세에서 상	상
● 다운 후		
배후 돌려차기	일어서면서 상	중
하단 돌려차기	일어서면서 하	하
회전 킥	일어서면서 상+하	하
헤드 스프링 킥	일어서면서 적 방향으로	중
	머리가 있을 때 상+하	-
급기상	일어서면서 G+필	-
● 정면 잡기(이서문 제외)		
잡기 트리플 펀치	잡고나서 상 상 상	-
잡기 연속 펀치→킥	잡고나서 상 상 하	-
잡기 연속 킥→펀치	잡고나서 하 하 상	-
잡기 트리플 킥	잡고나서 하 하 하	-
● 좌측면 잡기(이서문, 사스케 제외)		
목 베기 춥	잡고나서 상	-
다리 후리기	잡고나서 하	-
● 우측면 잡기(이서문 제외)		
두개골 가르기	잡고나서 상	-
다리 후리기	잡고나서 하	-
● 배면 잡기(이서문, 요코, 사스케 제외)		
등 꺾어 차기	잡고나서 상	-

기본명	입력 커맨드	공격판정
다리 후리기	잡고나서 하	-
● 구르기 공격		
굴러 중단 차기	구르면서 상	중
굴러 하단 차기	구르면서 하	하
● 벽면 달리면서 공격		
벽 차고 몸통 박치기	벽면 달리면서 상(조 제외)	가드 불가
벽면 백 구르기	벽면 달리면서 상(조)	이동기
벽 차고 슬라이딩	벽면 달리면서 하	가드 불가
벽면 섬머솔트	벽면 달리면서 상+하	중
● 태클		
태클 달리면서 상+하+G	하단 가드 불가	-
태클 후 기술		
트리플 안면 펀치	태클 뒤 상 상	-
연속 안면 펀치→겨드랑이 펀치	태클 뒤 상 하	-
연속 옆구리 펀치→안면 펀치	태클 뒤 하 상	-
트리플 옆구리 펀치	태클 뒤 하 하	-
회전 던지기	태클 뒤 그대로	-
측면 던지기	태클 뒤 상 or 하 or 상+하	-
● 대 DJANGO 던지기		
파워 봄	정면 던지기	-
테일 자이언트 스윙	배면 던지기	-

미시마 켄(三島 拳)

철권의 모 캐릭터와의 관계가 밝혀지고 있지 않은 수수께끼의 인물로 이 게임의 표준형 캐릭터이다. 일단 적의 공격을 단타로 끊은 후 곧바로 저스트 플레임으로 들어간다는 정석 기술이 전부이다. 지뢰 공격은 그다지 쓸만한 것이 못 되므로 잔기술보다는 정면으로 승부하는 것이 좋다. 상대방과 거리가 생기면 암 건이나 트리플 암 건을 사용하는 것은 기본이다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
아미 잽	상	상
원투 킥	상, 상, 상	상, 상, 상
UD업 콤비네이션	상, 상, 하, 상	상, 상, 하, 중
마하 펀치	상, 하, 상, 상, 상, 상, 상,	상, 중, 중, 상, 상, 상,
	상, 상, 상, 상	상, 상, 상, 상
라이징 어퍼	상+하	중
오우거 크래시	상+하+필	가드 불능
더블 어퍼	상+필, 상	중, 중
로 킥	하	하
헬 스핀	하+필	하
브레이크 너클	하+필, 상	중
호밍 슬라이딩	하+필, 하	하
부메랑 훅 · 레프트	하+필, 상, 하	중
스토맥 크래시	하+필, 상+하	중
힐 소드	G+상	중
턴 로 킥	G+하	하
턴 로 하이킥	G+하, 상	하, 중
미라쥬 스핀 킥	G+상+필, 하	상, 하
샤워 킥	G+하+필	중
프랭킹 어퍼 · 레프트	(방향키를 좌로 90도 회전) 상	중
프랭킹 어퍼 · 라이트	(방향키를 우로 90도 회전) 상	중
메테오 프레스	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불능
디바이드 타일	(스텝 중)상	중
디바이드 너클	(스텝 중) 상, 상	중, 중
디바이드 스핀킥	(스텝 중) 상, 하	중, 하
윈드 갓 핸드	(스텝 중) 하, 상	상
라이트닝 갓 핸드	(스텝 중) 하, 상+하	중
어비스 스핀	(스텝 중) 하, 하, 하	하, 하
건 스트레이트	앉아서 상	상
바주카 스트레이트	앉아서 상(계속 누른다)	상(가드 불능)

기본명	입력 커맨드	공격판정
턴 하이킥	일어나면서 상	상
사테라이트 킥	일어나면서 상+필	중
로 킥	일어나면서 하	하
헴머 소드	걸으면서 상, 상	상, 중
트리플 블랙 호크	달리면서 상, 상, 상	상, 상, 중
슬라이딩 킥	달리면서 하	하
에어레이드 킥	달리면서	G+상
숄더 태클	달리면서	상+하
턴 백 킥	달리면서	G, 상, 중
저스트 플레임 공격		
파니얼 임팩트	상, 상, J상, 상, 상, 상, 상,	상, 상, 중, 중, 중, 상, 가드 불가
	J상, 상, 상, G	중, 상, 상, 중, 중
헬 스핀 엘보	하+필, J상	상, 중
부메랑 훅 · 라이트	하+필, 하, J상	중
디바이드 콤비네이션	스텝 중에 상, 하, J상	중, 하, 중
던지기		
스트레치 드로우	정면 던지기	-
타워 브릿지	정면 잡기 후 상 계속 누르기	-
넥 크래시	좌측면 던지기	-
문 다이브	우측면 던지기	-
파워 암 드로우	배면 던지기	-
스피닝 파일	레버 1회전 던지기	-
필살기		
암 건	필	가드 불능
더블 암 건	필, 필	가드 불능
트리플 암 건	필 계속 누르기	가드 불능
풋 마인	방향키 입력하면서 필	가드 불능
롤링 세트 마인	(앞구르기 중) 필	가드 불능
그레네이드 드로우	(점프 중) 필	가드 불능
스이사이달 그레네이드	(방향키 90도 회전) 필	가드 불능
암 해머	(필살 게이지 없을 때) 필	중

사스케(佐 助)

가드 불능기가 많아서 좋기는 하지만 달리면서 나오는 공격들은 직선 공격 위주이기 때문에 걷거나 스텝 중에 나오는 기술들을 우선 마스터해두어야 한다. 잠자기를 이용하면 필살 게이지를 채울 수 있지만 이 기술을 사용할 수 있을 만한 상대가 아니면 쓰지 않는 것이 좋다. 기술 중에서 마키비시는 적이 움직이지 않으면 히트되지 않으니 주의하자.

기본명	입력 커맨드	공격판정
권격	상	상
연격참	상, 상, 상	상, 상, 칼
연격선각	상, 상, 하	상, 상, 하
혹련인	상, 상, 상, 하, 상	상, 상, 칼, 하, 칼
고전승	상+하	중
쌍고승	상+하, 상+하	중, 중
쌍고참	상+하, 상+하, 상	중, 중, 칼
지격참	상+필	칼
격참등룡	상+필, 상	칼, 칼
부인각	하	하
부인낙종전각	하, 상, 상	하, 중, 중
지섬	하+필	칼
지섬 찌르기	하+필, 하	칼, 칼
가지 꺾기	G+상	중
사진	G+하	하
쌍고진	G+하, 상	하, 중
등각	G+상+필	중
투구 베기	G+하+필	칼
턱 부수기 · 좌	(방향키 좌로 90˚회전) 상	중
턱 부수기 · 우	(방향키 우로 90˚회전) 상	중
팽이의 춤(#주. 1)	(방향키 1회전) 상or하	상단 칼
오장 죽이기	스텝 중에 상	중
도도각	(스텝 중) 하, 상	중
도소퇴	(스텝 중) 하, 하	하
모래연기	(스텝 중) 하, 하, 상	하, 중
두도각	(스텝 중) (G 누른 뒤 떼고)상+하	중
기념각	앉아서 상, 상, 상	칼, 칼, 칼
지참각	앉아서 하	하
등룡참	일어서면서 상	칼
만타	걸으면서 상	중
변경타	걸으면서 하	하

기본명	입력 커맨드	공격판정
물거미	걸으면서 하, 하	하, 하
연면참	걸으면서 상, 상, 상	칼, 칼, 칼
낙종	걸으면서 상+하	중
골축	걸으면서 하	하
공참각	걸으면서 G, 상	중
히토리 이즈나	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
저스트 플레임 공격		
환지섬	상+필 누르는 중에 J하	칼
연격환룡	상, 상, 상 도중 J상	상, 상, , 칼
용승연격투무	상 누르면서 J상, 상, 상, 상, J하	상, 중, 중, 중, 중, 중
던지기		
등룡낙습	정면 던지기	-
배면 잡기	정면 잡기 후 상 or 하 계속 누르기	-
두개골 가르기	배면 잡기 후 JG	-
멸살의 춤	두개골 가르기 후 JG	-
참열축	좌측면 던지기	-
화구두룡 던지기	우측면 던지기	-
월영투	배면 던지기	-
백란조 떨어뜨리기	방향키 1회전 던지기	-
운신의 춤(#주. 2)	(적의 공격에 맞춰서) 상+하+필	칼
잠자기(#주. 3)	상+하+필	필살기 게이지 회복
필살기		
수리검	필	가드 불가
제비 떨어뜨리기	필 계속 누르면서 상	가드 불가
마키비시(#주. 4)	필 계속 누르면서 하	가드 불가
나선대수리검	필 계속 누른다	가드 불가
순동격	방향키 입력 필	가드 불가
연막	(점프 중) 필	상
지격참	(필살 게이지가 없을 때) 필	칼

#주. 1 : 공격 중 필 버튼만으로 점프 가능
#주. 2 : 필살 게이지가 다 찼을 때에만 가능
#주. 3 : 필살 게이지가 다 차지 않았을 때에만 가능
#주. 4 : 움직이는 적만 히트(대미지 없음). 공중에 있는 적에게 히트하면 대미지 있음.

한 대한(韓 大韓)

철권의 화랑과 비슷한 캐릭터로 모션 체인지 기술을 완벽하게 익히는 것이 가장 중요하다. 모션 체인 지 크로우에서 파생되는 기술과 스위치 킥, 크로우 픽 콤비네이션으로 이어지는 연계기들은 상대에게 쉴 틈을 주지 않는다. 다만 상대를 이런 지경으로 몰 수 있는 구석에서만 사용해야 한다. 그렇지 않으면 간단히 회피 →기술 도중 히트 →저스트 플레임이라는 공식이 들어오게 된다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
킬링 잽	상	상
킬링 블레이드	상, 상, 하	상, 상, 하
팬 쉐이프 콤비네이션	상, 상, 상, 상, 상	상, 상, 상, 상, 상
팬 블레이드 콤비네이션	상, 상, 상, 하, 상	상, 상, 상, 하, 상
알티마 힐	상+하+필	가드 불가
힐 슬라이스	상+필	중
블레이드 킥	하	하
링 킥	상+필 or 앉아서 하 or 걸으면서 하	하
링 킥 스퀘어 크로우	하+필, 상 or 앉아서 하, 상 or 걸으면서 하, 상	하, 상
스왈로우 헌팅	상+하	중
스왈로우 슬라이스트	상+하, 상	중, 중
이글 힐	G+상	중
스피어 킥	G+하	하
저베린 콤비네이션	G+하, 상, 상	하, 중, 중
데스 플레일	G+하, 하, 하, 하	하, 하, 하, 하
페더 킥	G+상+필	중
랜딩 버드	G+하+필	중
턴 힐	방향키 90˚ 회전 상	중
레이피어 킥	(스텝 중) 상	중
플레일 킥	(스텝 중) 하	하
토우액스	앉아서 상	중
액스 힐	앉아서 상, 상	중, 중
턴 랜스 킥	일어서면서 상	중
랜스 힐	일어서면서 상, 상	중, 중
할버트 킥	걸으면서 상, 상, 상	상, 상, 상
헌팅 토마호크	달리면서 상, 상, 상	중, 중, 중
랜딩 크로우	달리면서 상	중
노즈 다이버 펏 킥	달리면서 상, G+상(히트 후) 상, 상, 상	중, 중(히트 후) 중, 중, 중
그랜드 차크람	달리면서 하	하
슬링 킥	달리면서 상+하	상
슬링 씨클	달리면서 상+하, 하	상, 하
그랜드 씨클	달리면서 G+하	하

기본명	입력 커맨드	공격판정
리버스 힐	달리면서 G, 상	중
디스 팔레이트 어택	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
모션 체인지 기술		
라이트 · 스퀘어 크로우	G+상 계속 누른다	-
레프트 · 스퀘어 크로우	(필살 게이지 없을 때) 필	-
모션 체인지 후의 기술		
크로우 빅	상	중
크로우 픽 콤비네이션	상, 상, 상, 상, 상, 상, 상, 상 (이하 CPC) (#주. 1)	중, 중, 중, 중, 중, 상, 상, 중
픽 스위치	상, 하, 상, 상, 상, 상	중, 하, 중, 상, 상, 상
(A)스위치 킥(#주. 2)	하	하
스위칭 콤비네이션	하, 상, 상, 상, 상	하, 중, 중, 상, 상
트리플 윙거	G+상, 상, 상	상, 상, 상
트리플 플래터	G+상, 하, 상	상, 하, 상
저스트 플레임		
인 캐리 플레임	하, 하, J하, 상	하, 하, 하, 중
다이잉 플레일	하, 하, J하, 하	하, 하, 하, 하
콤보 게인풀(#주. 3)	상, 상, 상, J상	상, 상, 상, 상
콤보 블래드 하운드 (#주. 4)	G+하, 하, J상	하, 하, 중
콤보 패트리어트	달리면서 상, 상, J상, 상, 상, 상, 상	중, 중, 중, 중, 상, 상, 중
던지기		
홀드 팔티찬 킥	정면 던지기	-
리버스 원 핸드 드로우	좌측면 던지기	-
킥 블래쉬	우측면 던지기	-
블래쉬 길로틴	우측면 던지기 후 JG	-
임페르노	배면 던지기	-
아마겟돈	방향키 1회전 던지기	-
아포카리프스	(아마겟돈 중) JG	-
필살기		
코리아 1호	필	가드 불가
코리아 10호	필 계속 누르기	가드 불가

#주. 1 : 4번째 . 히트에서 (A)로 연계 가능.
#주. 2 : 차는 발이 달라진다.
#주. 3 : CPC 4번째 히트로 연계 가능.
#주. 4 : (A)나 CPC 2번째 히트로 연계 가능

이서문(李書文)

전설의 팔극권사로 게임계 최강의 팔극권사인 버파 아키라와는 기술이 많이 다르다. 일단 기술의 발동시간이 조금 느리기 때문에 단타 위주의 대전을 해야 한다. 파워가 있으므로 확실히 대미지를 쌓아나가면 승리할 수 있다. 단순한 상 버튼 연타, 하 버튼 연타만으로도 연계기가 나가기 때문에 판정은 좋은 편에 속한다고 할 수 있다. 필살기인 창 기술들은 파워와 리치가 확실하므로 오히려 호밍 레이저 같은 다른 필살기보다 효과가 확실하다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
충수	상	상
전신타장	상, 상, 상, 상	상, 중, 중, 중
항수소퇴	상, 하	상, 하
수퇴승수	상, 하, 상	상, 하, 중
수퇴궤슬	상, 하, 하	상, 하, 하
철산고	상+하	중
강룡	상+하+필	중
격강룡	상+하+필 계속 누르기	가드 불가
맹호경파산	상+필	중
촘보	(맹호경파산 중) 방향키 좌 or 우	이동기
파산강수	상+필, 상, 상	중, 중, 중
지소퇴	하 or 하+필	하
지소천수	하, 상	하, 중
지소궤슬	하, 하	하, 하
호박	G+상	중
암경	G+상 누른 후 G만 뗀다	상단 가드 불가
전소퇴	G+하	하
천각	G+상+필	중
천도창	G+하+필	가드 불가
권포장	(방향키 90˚회전) 상	중, 중
천궁퇴	(스텝 중) 하, 상	상
비슴각	(스텝 중) 하, 하	하
약소익정	(스텝 중) 하, 하 , 상	하, 중
약보정주	(스텝 중) 하, 상+하	중
자세 무너뜨리기	(스텝 중) 하 , 필	상단 가드 불가
봉신타장	(스텝 중) 하, 필, 상	상, 중
포수	일어서면서 상	중
번배전사	일어서면서 하	하
이문정주	일어서면서 상+하	중
복호타개	걸으면서 상, 상	중, 중

기본명	입력 커맨드	공격판정
복호도습타장	걸으면서 상, 상, 상	중, 중, 중
복호습벽고	걸으면서 상, 상 (방향키 좌 or 우) J상	중, 중, 중
좌단각	달리면서 상	중
연환퇴	달리면서 상, 상	중, 중
천질보	달리면서 상+하	중
골소퇴	달리면서 하	하
철산고	달리면서 G, 상	중
몸통박치기	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
저스트 플레임 공격		
촘보 철산고	(상+필 누르면서 방향키 좌 or 우) J상	중
권포정주	(방향키 90˚회전) 상 J상	중, 중, 중
복호습환고	걸으면서 상, 상 (방향키 좌 or 우) J상	중, 중, 중
소익정	앉아서 하, J상	중, 중
봉신환산고	(스텝 중) 하, 필 (방향키 좌 or 우) J상	상, 중
던지기		
대전봉수	정면 던지기	-
진보리고	정면 잡기 후 상 계속 누르기	-
요자재견	좌측면 던지기	-
육대개고	우측면 던지기	-
격산고	배면 던지기	-
첩산고	방향키 1회전 던지기	-
필살기		
신창	필	가드 불가
신창이단	필, 필	가드 불가
천신격창	필 계속 누르면서 상	가드 불가
지신격창	필 계속 누르면서 하	가드 불가
명파신창	필 계속 누르기	가드 불가
강하창	(점프 중) 필	가드 불가
선풍창	방향키 1회전 필	가드 불가
타개	(필살 게이지 없는 상태에서) 필	중
타개천장	(필살 게이지 없을 때) 필, 상	-

요요 요코(鬼子母神 陽子)

표준형 캐릭터라고 할 수 있는 요코는 리치가 긴 요요로 상대를 끌어들인 후 하단 공격 띄우기 콤보로 들어가는 것이 기본이다. 강한 하단 공격이 많은 점을 충분히 활용하면 쉽게 승리로 이끌 수 있다. 스피드도 빠르므로 달리면서 치고 빠지는 것이 어울리는 캐릭터이다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
수돌	상	상
연수천각	상, 상, 상	상, 상, 상
연수선불	상, 상, 하	상, 상, 하
수선	상, 하	상, 하
평수치기	상, 필	상
갈임	상, 필, 상, 상, 상, 상	상, 상, 상, 상, 상
만월	상+하	중
포실 차기	상+필	중
정강이 차기	하	하
선천 연각	하, 상	하, 상
이선번추	하, 하, 상	하, 하, 중
연선불	하, 하, 하	하, 하, 하
이선환혼	하, 하, 필	하, 하, 중
조룡	하+필	중, 상
조룡평수	하+필, 상	중, 상
여유	하+필, 상+하	-
팔분월	G+상	중
선불	G+하	하
지선비상각	G+하, 상, 상, 상, 상	하, 중, 중, 중, 중
양승축	G+상+필	중
가생나축	G+하+필	중
나선축	(방향키 90도 회전) 상	상
구분월	(스텝 중) 상	중
현불축	(스텝 중) 하, 상	중
축국부	(스텝 중) 하, 하	하
이타 · 양	(스텝 중) 하, 상, 하	-
이타 · 반양	(스텝 중) 하, 상+하	-
이타 · 음	(스텝 중) 하, 하, 상	-
영락	앉아서 상	중, 상
선불	앉아서 하	하
삼일월	일어나면서 상	중
윤회장	일어나면서 상+필	중
윤회횡천평판	일어나면서 상+필 계속 누르기	가드 불능
윤반축	일어나면서 G+상	중
귀자모신축	걸으면서 상, 상, 상, 상, 상, 상	-
천지연각	달리면서 상, 하	상, 하
천공삼연각	달리면서 상, 상, 상	상, 상, 상
유골퇴	달리면서 하	하
석궁도	달리면서 상+하	중
질풍월	달리면서 G+상	중
이만월	달리면서 G, 상	중
신풍	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불능
저스트 플레임 공격		
불벌강림	상, 상, J하, 상, 상, J상, 상, 상, 상, J하, 하	상, 상, 하, 중, 중, 상, 상, 상, 중, 중, 중, 하, 하
던지기		
간락	정면 던지기	-
정면 잡기 후 하 계속 누르기	-	-
안개	좌측면 던지기	-
권신예수	좌측면 잡기 후 상or하 계속 누르기	-
파안예수	우측면 던지기	-
완고배전락	배면 던지기	-
평수수절	방향키 1회전 후 G+상+하	-
골차 던지기	상+하+필(좌측 손을 반격)	반격기
풍차 던지기	상+하+필(우측 손을 반격)	반격기
요추끊기	상+하+필(좌측 발을 반격)	반격기
골반깨기	상+하+필(우측 발을 반격)	반격기
잡기 공격		
트리플 펀치	G+상+하 → 상, 상, 상	중, 중, 중
연속 펀치 → 킥	G+상+하 → 상, 상, 하	중, 중, 하
연속 킥 → 펀치	G+상+하 → 하, 하, 상	하, 하, 중
트리플 킥	G+상+하 → 하, 하, 하	하, 하, 하
필살기		
귀자모신식 요요	필	가드 불능
비옥	(점프 중) 필	가드 불능
성패	필 계속 누르기	가드 불능
광견의 산보	필 계속 누르기, 하 계속 누르기	가드 불능
세계일주	(방향키 90도 회전) 필	가드 불능
평수치기	(필살 게이지 없을 때) 필	상
태클 공격		
태클	달리면서 G+상+하	가드 불능
트리플 안면 펀치	(태클 후) 상, 상, 상	-
연속 안면 펀치 → 복부 펀치	(태클 후) 상, 상, 하	-
연속 복부 펀치 → 안면 펀치	(태클 후) 하, 하, 상	-
트리플 복부 펀치	(태클 후) 하, 하, 하	-
원 던지기	(태클 후) 가만히 있는다	-
옆 던지기	(태클 후) 상 또는 하 또는 상+하	-

대셔 이노바(ダッシャー猪場)

전형적인 레슬러 캐릭터로 대부분의 공격이 잡기로 이루어져 있다. 변변한 연속기도 없기 때문에 치고 빠지는 캐릭터에게는 매우 약한 면을 보이기도 한다. 하지만 필살기의 범위가 꽤 넓기 때문에 이를 어떻게 활용하느냐에 따라서 승부가 결정된다고 할 수 있다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
촙	상	상
트리플 촙	상, 상, 상	상, 상, 상
열혈 촙	상 계속 누르기	상단 가드 불가
롤링 어퍼	상+하	중
너클 파트	상+필	상단 가드 불가
로우 킥	하	하
혼신 로우 킥	하 계속 누르면서 하	하, 하단 가드 불가
턴 로우 킥	하+필	하
당죽 부수기	G+상	중
민첩 당죽 부수기	G+상 계속 누르기	가드 불가
지옥 박치기	G+상 후 바로 G 떼기	상단 가드 불가
벌레 밟기	(지옥 박치기 중) 필	중
다리 후리기 로우 킥	G+하	하
골법 받아치기	G+하+필	중
좌연돌 부수기	(방향키 좌로 90˚회전) 상	중
우연골 부수기	(방향키 우로 90˚회전) 상	중
슬라이드 레프트 알리 킥 (#주. 1)	(방향키 좌로 90˚회전) 상, 하	하
슬라이드 라이트 알리 킥 (#주. 1)	(방향키 우로 90˚회전) 하	하
켄카 킥	(스텝 중) 상	중
근성평수	(스텝 중) 하, 상	상단 가드 불가
필승 스톰핑	(스텝 중) 하, 하	하
프론트 킥	앉아서 상	중
작열 더블 킥	앉아서 상, 상	중, 중
맹열 프론트 킥	앉아서 상 계속 누르기	가드 불가
폭열 더블 킥	앉아서 상 계속 누르면서 상	가드 불가 중
Dah 어퍼	일어서면서 상	중
너클 봄버	걸으면서 상	상
대셔 랠리어트	걸으면서 상	상
드롭 촙	걸으면서 상+하	중
알리 킥	걸으면서 하, 하, 하	하, 하, 하
대시 연골	걸으면서 G+상	중
백 턴 킥	걸으면서 G, 상	중
플라잉 엘보 드롭	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
저스트 플레임 공격		
장절 너클 파트	상+필, J상, J상	상, 상, 상단 가드 불가
던지기		
헤드 배트	정면 던지기	-
헤드 배트 투	박치기 후 JG	-
헤드 배트 쓰리	연속 , 박치기 후 JG	-
DSD	정면 잡기 후 상 계속 누르기	-
넥 시저스 호입	정면 잡기 후 하 계속 누르기	-
팔 십자 굳히기	좌측면 던지기	-
타이거 레그 록	우측면 잡기	-
인디언 데스 록	(타이거 레그 록 후) JG	-
인디언 데스 록 투	(인디언 데스 록 후) JG	-
낫 굳히기	(인디언 데스 록 투 후) JG	-
드래곤 스플렉스	배면 던지기	-
만자 굳히기	배면 잡기 후 상 or 하 계속 누르기	-
캡 튜드	상+하+필	-
대셔 버스터	방향키 1회전 던지기	-
파워 봄	인터럽트 후 G	-
다운 후 잡기(상대의 다운 상황에 따라 달라짐)		
(상대가 똑바로 누워 있는 경우)		
슬리퍼 홀드	머리쪽부터 방향키 1회전 던지기	-
스콜피온 데스 록	다리쪽부터 방향키 1회전 던지기	-
치킨 윙 페이스 록	좌측면부터 방향키 1회전 던지기	-
피규어 포 레그 록	우측면부터 방향키 1회전 던지기	-
드래곤 스플렉스	머리쪽부터 필	-
자이언트 스윙	다리쪽부터 필	-
툼 스톤 드라이버	좌측면부터 필	-
칸누키 스플렉스	우측면부터 필	-
(상대가 엎드려 있는 경우)		
인디언 데스 록	머리부터 방향키 1회전 입력	-
캐멀 클러치	다리부터 방향키 1회전 던지기	-
스트랭글 홀드	좌측면부터 방향키 1회전 던지기	-
보우&애로우	우측면부터 방향키 1회전 던지기	-
더블암 스플렉스	머리부터 필	-
일어나서 백 드롭	다리부터 필	-
타이거 드라이버	좌측면부터 필	-
타이거 드라이버	우측면부터 필	-
투혼 스턴스 던지기		
투혼 스턴스(#주. 2)	필 계속 누르면서 상	-
이주 굳히기(#주. 2)	투혼 스턴스 중에 상대의 공격을 흘린다	급소 찔러 던지기 (좌측)
불독 킹 헤드 록(#주. 2)	투혼 스턴스 중에 상대의 공격을 흘린다	급소 찔러 던지기 (우측)
다리 굳혀 회오리 떨구기 (#주. 2)	투혼 스턴스 중에 상대의 공격을 흘린다	급소 찔러 던지기 (좌측)
외다리 메치기(#주. 3)	투혼 스턴스 중에 상대의 공격을 흘린다	급소 찔러 던지기 (우측)
태클 후 던지기		
앵클 홀드	(태클 후) 상	-
필살기		
대셔 이노바 봄	필	-
파이널 대셔 이노바	필 계속 누르기	-
대셔 헤드 배트	(필 계속 누르고) 달리면서 상+하	중
대셔 시저스	(필살 게이지 없어진 후) 필	중, 중, 중
호밍 보디 프레스	(공중에서 떨어지면서) 필	가드 불가

#주. 1 : G로 캔슬 가능
#주. 2 : 대미지를 받은 후 던지기가 된다.

나짐(ナジーム)

한 대한의 주무기가 발기술이라면 나짐은 펀치 기술이 주무기인 캐릭터이다(철권 2의 부르스를 연상시킨다). 기술표를 보면 알 수 있듯이 이 캐릭터의 장기는 저스트 플레임으로 다양한 파생기들을 모두 마스터하려면 상당한 노력이 필요할 것이다. 굳이 저스트 플레임이 아니더라도 일반 타격기 자체가 연계기가 많으므로 역시 쉴새없이 상대를 몰아붙이는 것이 중요하다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
잽	상(A로 연계)	상
더블 잽	상, 상(A로 연계)	상, 상
시저 크래시 콤비네이션	상, 상, 하, 상	상, 상, 하, 상
시저 콤비네이션	상, 상, 하, 하	상, 상, 하, 하
본 크래시 콤비네이션	상, 상, 상, 하, 상	상, 상, 중, 하, 상
본 브레이크 콤비네이션	상, 상, 상, 하, 하	상, 상, 중, 하, 하
보디 브레이크 크래시	상, 상, 상, 상, 하, 상	상, 상, 중, 중, 하, 상
보디 브레이크 쇼트	상, 상, 상, 상, 하, 하	상, 상, 중, 중, 하, 하
브레이크 콤비네이션	상, 하, 상	상, 하, 상
크래시 콤비네이션	상, 하, 하	상, 하, 하
하프 킬링	상, G+상, 상	상, 중, 상
점핑 니	상+하	중
허리케인 스트레이트	상+하+필	상
해머 너클	상+필	중
로우 킥	하	하
시저 킥	하, 상	하, 상
더블 로우 킥	하, 하	하, 하 .
브레이크 스트레이트	G+상	중
허리케인 로우 킥	G+상	하
스패니시 · 캐슬 매직	G+하+필	중
스카이 킥	G+상+필	중
라이트 소크 · 글러브	(방향키 좌로 90˚회전) 상	중
레프트 소크 · 글러브	(방향키 우로 90˚회전) 상	중
하이 스핀 킥	(방향키 1회전) 상	중
허리케인 스핀 킥	(방향키 1회전) 상, 상, 상, 상, 상	중, 중, 중, 중, 중
레프트 부메랑 훅	(적 방향으로 앉아서 방향키 좌) G+상	중
레프트 부메랑 어퍼	(적 방향으로 앉아서 방향키 좌)G+상, 상	중, 중
라이트 부메랑 훅	(적 방향으로 앉아서 방향키 우) G+상	중
리틀 윙	(적 방향으로 앉아서 방향키 우) G+상, 상	중, 상
크래시 부메랑	(적 방향으로 앉아서 방향키 우) G+상, G+상 (B or C로 연계)	중, 중
크래시 훅	(스텝 중) 하, 상	중
로우 부메랑 훅	(스텝 중) 하, 하	하
니 어택	앉아서 상	중
트리플 니 어택	앉아서 상, 상, 상	중, 중, 중
로켓트 어퍼	일어서면서 상	중
피니시 어퍼	일어서면서 상 계속 누르기	가드 불가
드릴 킥	일어서면서 G+상	중
하이 킥 쇼트	걸으면서 상	상
데스 해머 원	달리면서 상	상
트리플 데스 해머	달리면서 상, 상, 상, 상	상, 중, 중, 중, 중
크로스 어택	달리면서 상+하	중
슬라이딩	달리면서 하	하
백 턴 킥	달리면서 G, 상	중
플라잉 보디 어택	(적 보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
저스트 플레임 공격		
허리케인 콤비네이션	상, 상, J상(C로 연계)	상, 상, 중
스네이크 킬러	상, 상, J상, 상, 하	상, 상, 중, 중, 하
이글 콤비네이션	상, 상, J상, 상, G+상(B or C로 연계)	상, 상, 중, 중, 중
헤어 · 팽	상, 상, J상, 상, 상, 상	상, 상, 중, 중, 상, 상
헤어 · 크로우	상, 상, J상, 상, 상, 하, 하	상, 상, 중, 중, 상, 하, 하
프레이즈 어 갓	상, 상, J상, 상, 상, 하, 상, 상, 상, 상	상, 상, 중, 중, 상, 하, 중, 중, 중, 중
(A)사이드와인더 콤비네이션	하, J상(C로 연계)	하, 상
(A)스왈로우 콤비네이션	하, J상, 상(C로 연계)	하, 상, 상
(A)피닉스 콤비네이션	하, J상, 상, 상 (B or C로 연계)하, 상, 상, 상	-
(A)토마호크 핀 포인트	하, J상, 상, G+상, 상	하, 상, 상, 중, 상
(A)토마호크 콤비네이션	하, J상, 상, G+상, G+상	하, 상, 상, 중, 상
(B)인드랄 루트(#주. 1)	(B or C)로 연계	
인드랄 루트	상, 상, 하, 상	중(#주. 3), 상, 하, 상
인드랄 루트	상, 상, 하, 상+하(#주. 2)	중(#주. 3), 상, 하 중
인드랄 루트	상, 상, 하, 하	중(#주. 3), 상, 하, 하
인드랄 루트	상, 상+하	중(#주. 3), 중
인드랄 루트	상, 하, 상	중(#주. 3), 하, 상
인드랄 루트	상, 하, 상+하	중(#주. 3), 하, 중
인드랄 루트	상, 하, 하	중(#주. 3), 하, 하
(C)가드링 루트		
가드링 루트	하, 상	하, 상
가드링 루트	하, J상	하, 중
가드링 루트	하, 하	하, 하
던지기		
니 브레이크	정면 던지기	-
암 록 홀드	정면잡기 후 상 or 하 계속 누르기	-
암 록 엘보 크래시	좌측면 던지기	-
암 록 시저 브레이크	우측면 던지기	-
백 롤링 크래시	배면 던지기	-
니 브레이크 원	방향키 1회전 던지기	-
니 브레이크 투	니 브레이크 후 JG	-
토우 · 하이	니 브레이크 투 후 JG	-
필살기		
데스 파이어	필	가드 불가
데스펠레트 파이어	필 계속 누르기	가드 불가
루즈 · 브티	(필살 게이지 없어진 후) 필	중

#주. 1 : 이 연계는 가드되면 다음 기술이 나가지 않는다.
#주. 2 : 클래쉬 부메랑, 토마호크 콤비네이션부터는 나가지 않는다.
#주. 3 : 이글 콤비네이션, 피닉스 콤비네이션부터 걸린 경우에만 상

죠(狼少女 JO)

굳이 변신을 할 필요가 있는지 의문이 드는 소녀. 야생의 움직임을 보여주는 듯한 화려한 연계기가 특징이다. 일단 거의 모든 기술에서 등 돌린 상태로 기술이 파생될 수 있기 때문에 상대방을 혼란시키기에 안성맞춤이다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
네이큐어 니	상	중
프리즈너 킥스	상, 상, 상(A3)	중, 중, 중
더블 하이 로우 킥	상, 상, 하	중, 중, 하
데저트 킥스	상, 상, 하, 상(A3)	중, 중, 하, 중, 중
플레잉 하이	상, 하, 상	중, 하, 중
플레잉 로우	상, 하, 하(A3)	중, 하, 하
테일 스트라이크	상+하	중
윕 킥	상+필	중
일루전 팽	상+필, 상, 상	중, 중, 중
혼 브레이크 바이딩	상+필, 하, 하(A2)	중, 하, 하
혼 브레이크 헤비	상+필, 하, 하(A2), 상, 상(A) (#주. 1), 상	중, 하, 하, 중, 중, 중, 중, 중
혼 브레이크 아웃 레이지	상+필, 하, 하(A2), 상, 상+하, 상+하	중, 하, 하, 중, 중, 중, 중
혼 브레이크 패닉	상+필, 하, 하(A2), 상, 상+하, 하(B)	중, 하, 하, 중, 중, 중, 하
와일드 소닉	상+하+필	하
소닉 다이아몬드	상+하+필, 필 연타	가드 불가
네이큐어 로우	하(B)	하
제일 콤비네이션	하(B), 상(A2), 상(A3), 상, 상	하, 중, 중, 중, 중
알레스트 킥스	하(B), 상(A2), 상(A3), 하	하, 중, 중, 하
디테인 킥스	하(B), 상(A2), 하(A3)	하, 중, 하
캡처 킥스	하(B), 하, 상, 상(A3) (#주. 1), 상(A)	하, 하, 중, 중, 중, 중, 중
어메이징 콤비네이션	하(B), 하, 상, 상+하, 상+하	하, 하, 중, 중, 중, 중
할시 에이션	하(B), 하, 상, 상+하, 하(B)	하, 하, 중, 중, 중, 하
위드 킥스	하(B), 하, 하(A3), 상(A)	하, 하, 하, 중
데인저 앵글	하, 필(A)	중
데인저 댄스	하+필, 상	중, 중
립 스핀 카운트	G+상(A), 상(A3), 상	중, 중, 중
립 스핀 넘버	G+상(A), 상(A3), 상	중, 하, 중
킬로로립 카운트	G+상(A), 상+하(A3)	중, 중
메가 립 카운트	G+상(A), G+상 (A3), 상+하(A3)	중, 중, 중, 하
스피닝 팽	G+하(A3), 상(A)	하, 중
타론 킥	G+상+필	중
리턴 어스	G+하+필	중
글래지 페인트	(방향키 90˚ 회전) 상	중
데스 트랙션 스핀	(방향키 1회전) 상	중
와일드 보우 킥	(스텝 중) 하(G 누르고) 상	중
와일드 브레드	(스텝 중) 하(G 떼고) 상	중
롤링 바이딩	(스텝 중) 하, 하	하
하이딩 트윈	앉아서 상, 상	중, 중
더블 로우&원 핸드 킥	앉아서 하(A2B) (#주. 1)하, 상	하, 하, 중
리죠이 댄스	앉아서 하(A2B) (#주. 1) 하, 상, 하(B), 상(A2), 상, 상, 상	하, 하, 중, 하, 중, 중, 중, 중
리죠이 드로우	앉아서 하(A2B) (#주. 1) 하, 상, 하(B), 상(A2), 상, 하	하, 하, 중, 하, 중, 중, 하
인저니티 댄스	앉아서 하(A2B) (#주. 1)하, 상, 하(B), 상(A2), 하	하, 하, 중, 하, 중, 하
켈베로스 콤비네이션	앉아서 하(A2B) (#주. 1)하, 상, 하(B), 하, 상, 상(A2) (#주. 1), 상(A)	하, 하, 중, 하, 하, 중, 중, 중, 중, 중
레이지 댄싱	앉아서 하(A2B) (#주. 1)하, 상, 하(B), 하, 상, 상+하, 상+하	하, 하, 중, 하, 하, 중, 중, 중, 중, 중
하운드 콤비네이션	앉아서 하(A2B) (#주. 1) 하, 상, 하(B), 하, 상, 상+하, 하(B)	하, 하, 중, 하, 하, 중, 중, 중, 중
펜릴 콤비네이션	앉아서 하(A2B) (#주. 1) 하, 상, 하(B), 하, 하(A3), 상(A)	하, 하, 중, 하, 하, 하, 중
에로우 킥	일어서면서 상	중
비스트 애로우	일어서면서 상, 상+하	중, 중
브레임 플레이	걸으면서 상(A), 상	중, 중
크로스 보우 애로우	달리면서 상	중
크루엘 다이내믹	달리면서 상+하	중, 중
크레이지 시저	달리면서 상+하, 상	중, 중, 중
루나틱 댄스	달리면서 상+하, 하	중, 중, 하
글라이드 킥	달리면서 하	하
턴 백 킥	달리면서 G, 상	중
넥클레스 어택	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
저스트 플레임 공격		
혼 브레이크 드레드	상+필, 하, 하(A), 상, 상+하, J상 J상(A3) (×∞), 상+하(A)	중, 하, 하, 중, 중, 중, 중
서브 라이즈 콤비네이션	하(B), 하, 상, 상+하, J상	하, 하, 중, 중, 중, 중
저스트 인피니티	G+상(A3), G+상(A3), G+상(A3),	중, 중, 중, 중(×∞), 중, 상
리벤지 콤비네이션	앉아서 하(AB), 하, 상, 하(B), 하, 상, 상+하, J상	하, 하, 중, 하, 하, 중, 중, 중, 중
소닉 바운드	(등돌린 상태에서) J상(#주. 2)	중
던지기		
넥프킹 드로우	정면 던지기	-
바운드 리젝트	정면잡기 후 상 계속 누르기	-
암 프킹 드로우	정면잡기 후 하 계속 누르기	-
페이스 스매시 바이오런스	좌측면 던지기	-
문 설트 니 다이브	우측면 던지기	-
페이스 스탬프	배면 던지기	-
인컬큘러블 드로우	배면 잡기 후 상 계속 누르기	-
라그나록	방향키 1회전 던지기	-
필살기		
체인지 폼	필(늑대→인간의 형태변화)	중
울벤 킥	변신 후 상	가드 불가
울벤 네일	변신 후 하	가드 불가
하드 어설트	변신 후 상+하	가드 불가
인설트 킥	변신 후 등 돌리고 상	가드 불가
GA · 원 어택	변신 후 달리면서 상+하	가드 불가
루나틱 하이	필살 게이지 없는 상태에서 필	중, 중, 중, 중, 중
등돌린 상태에서의 파생기		
매드 킥	(등 돌린 상태에서) 상+하	중
더티로우	(등 돌린 상태에서) 하(B)	하

(A): 방향키를 뒤로 해서 등 돌린 상태에서의 파생기 가능. (A2): A와 똑같지만 가드되면 불가능. (A3): A와 똑같지만 공격하지 않는다. (B): 방향키 좌, 우로 캔슬 횡이동 가능. #주. 1: 가드되면 다음 기술이 나가지 않는다. #주. 2: 등 돌린 상태에서의 파생기

클레어 앤드류스(クレア アンドリュース)

클레어는 빠른 상단 공격으로 찬스를 만들어서 확실한 콤보를 먹여주는 타입이다. 다루기가 쉬운 대신 중단이나 하단 기술이 적어서 단조로운 공격들로만 그칠 수 있다. 추천할 만한 기술은 「포스 로얄」과 「쓰리 오브 더 카인드」. 특히 「포스 로얄」은 3번째 히트가 가드 불능이라는 점을 충분히 활용하면 더욱 좋다. 문제는 기동성이 좋은 상대에게는 고전할 수 밖에 없다는 점이다. 역시 부지런히 움직이면서 기회를 노리는 것이 중요하다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
리드 잽	상	상
쓰리 오브 더 카인드	상, 상, 상	상, 중, 중
포스 로얄	상, 상, 상 계속 누르기	상, 중, , 가드 불가
리드 잽 콤보	상, 하, 상, 상, 상, 상, 상	상, 상, 상, 상, 상, 상
훅 킥	하	하
리버스 하이	하, 상, 상, 상	하, 상, 상, 상
리버스 미들	하, 하, 상	하, 하, 중
카운터 스텝 킥	하, 하, 하	하, 하, 하
훌리 드래곤	상+하	중
하이 킥	G+상	상
트리플 스핀 하이	G+상, 상, 상	상, 상, 상
풋 쉽	G+하	하
더블 쉽	G+하, 상	하, 상
트리플 윈드밀	상+필, 상, 상	중, 중, 중
와이프 호라이즌	하+필	하
와이프 아웃	하+필, 상	하, 상
블래디 윈드밀	상+하+필	가드 불가
볼케이노	G+상+필	중
레그 윌	G+하+필	중
레그 윕	(스텝 중) 상	상
스트레이트 리어 크로스	(스텝 중) 하, 상	중
롤링 미들	(스텝 중) G 떼고 상+하	중
크로크와이즈 쉽	(스텝 중) 하, 하 상	하, 상
스탠딩 미들	앉아서 상	중
트리플 하이	걸으면서 상, 상, 상	상, 상, 상
로우 쉽	걸으면서 하, 하	하, 하
드래곤 트위스터	달리면서 상	상, 상
드래곤 파이크	달리면서 상+하	중
슬라이딩	달리면서 하	하
틸루 턴	달리면서G, 상	중
윈드밀	달리면서 G+상	중
브리리언트 힐	(방향키 90˚ 회전) 상	가드 불가
블러디 힐	(방향키 90˚ 회전) 상, 상	가드 불가
다이빙 보디 어택	(상대 보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
저스트 플레임 공격		
리딩 윕	상, 상, J상,	상, 중, 중
서펜스 리퍼	상, 상, J상, 하	상, 중, 하, 상
트리플 쉽	G+상, 상, J하, 상	상, 상, 하, 상
시저 쉽	G+하, J하, 상	하, 하, 상
롤 드래곤	상+필, 상, J상	중, 중, 상
리버스 쉽	(스텝 중) J하, 상	상, 하, 상
스위치 킥	걸으면서 상, J하	상, 하
더블 파이크	앉아서 상, J상	중, 중
식스 바렛	하, 하, 하, J상, 상, 상	하, 하, 하, 상, 상, 상
앤드류스 마스터 콤보	하, 하, 하, J상, J상, J상	하, 하, 하, 상, 중, 중
히트 소드	필	가드 불가
던지기		
멀 펑션	정면 던지기	-
배트 스매시	좌측면 던지기	-
샌드위치 블로우	우측면 던지기	-
풋 볼 킥	배면 던지기	-
하드 랜딩	방향키 1회전 던지기	-
필살기		
맥시멈 차지	필	가드 불가
히트소드 에리얼	필 계속 누르기	가드 불가
히트소드 그랜드	필 계속 누르고 상	가드 불가
히트 스트랙	(점프 중) 필	가드 불가
라이트 썸머솔트	(필살 게이지 없어진 후) 필	중

크라우드(クラウド)

「FFⅦ」에 등장했던 주인공. 제일 좋은 공격 방법은 신라식 체인 콤보나 슬라이딩을 해서 적을 쓰러뜨린 다음 적의 다운이 확인되면 칼을 빼서 버스터 콤보나 세피로스 콤보로 마구 휘두르면 된다. 칼을 빼들고 나서의 테크닉에 익숙해지기만 하면 다운된 상대 앞에서는 무서울 것이 없다. 물론 칼이 무거워서 딜레이가 있지만 이때에는 즉시 접근전용 콤보로 전환하는 것도 중요하다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
솔져 펀치	상	상
솔져 하이로	상, 하	상, 하
솔져 체인	상, 상, 하	상, 상, 하
신라식 체인 데스 트랩	상, 상, 하, 상	상, 상, 중, 중
신라식 체인 K×K	상, 하, 하, 상	상, 하, 하, 상
솔져 니	상+하	상
솔져 엘보	상+하+필	중
데스 트랩 숏	상+하+필, 상	중, 중
솔져 훅	상+필	중
신라식 체인 윌	상 + 필, 상, 상	중, 중, 중
솔져 로 킥	하	하
솔져 오리지널	하, 하, 상	하, 하, 상
니들 로	하+필	하
솔져 하이 킥	G+상	상
솔져 페인트 · 라이트	(방향키 좌로 90도 회전) 상	중
솔져 페인트 · 레프트	(방향키 우로 90도 회전) 상	중
마광 펀치	(스텝 중) 하, 상	중
로 스핀 킥	앉아서 하 또는 G+하	하
쿨 킥	일어나면서 상	중
백 턴 킥	달리면서 G, 상	중
에어버스터	달리면서 상	상
슬라이드 버스터	달리면서 하	하
솔져 니들	달리면서 G+상	중
솔져 태클	달리면서 상+하	중
케이오스 어택	(적보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불능
저스트 플레임 공격		
쿨 체인	상, 하, J상	상, 하, 중

기본명	입력 커맨드	공격판정
잭스 체인	상, 상, 하, J상, 상	상, 상, 하, 중, 중
신라식 체인 · 알파	상+필, 상, 하, J상, 상	중, 중, 하, 중, 중
신라식 체인 · 블라스티	G+상, 상, J상	상, 상, 중
잭스 숏	앉아서 하, J상, 상 또는 G+하, J상, 상	하, 중, 중
던지기		
프런트 스플렉스	정면 던지기	-
홀드 슬러시	정면잡기 후 상or하를 계속 누른다	-
사이드 드로우	좌측면 던지기	-
폴 넥	우측면 던지기	-
파광 던지기	배면 던지기	-
초구무신패참	방향키 1회전 던지기	-
필살기		
검 장비	필	-
메테오 레인	필(계속 누름)	가드 불능
신라 한번 베기	상	칼
버스터 소드 체인	상, 상, 상	칼
신라 두번 베기	하	칼
하드 블레이커	하, 하, 하	칼
세피로스 콤보	상+하, 상, 상, 상	칼
룬블레이드 체인	상+하, 하, 하, 하, 하	칼
블레이버	상+하, G+상	칼
가슴 베기	상+하, 상, 상, J상	칼
버터플라이 엣지	G+상, 상, 상	칼
클라임 슬러시	(이동 중에) G+상	칼
클라임 해저드	(이동 중에) G+상, 상	칼
클라임 미라쥬	(이동 중에) G+상의 모션중 하	칼
배트 베기	(필살 게이지 없을 때) 필	칼

마스다 코지(增田 光司)

요코의 아버지이자 고고학자인 마스다 코지. 대셔와 마찬가지로 적을 다운시킨 후 잡기 기술이 상당히 강력하다. 또한 잡기 자세가 대셔보다 낮고 빠르기 때문에 오히려 대셔보다 좋다고 할 수 있다. 물론 기술도 더욱 다양하며 대셔에 비해 일반 타격기도 쓸만한 편이다. 일단 적과의 거리를 일정하게 유지하면서 좌우측면과 배후로 빠르게 이동해 나가면서 기회를 노려야 한다. 걷기와 달리기의 조합에 신경쓰지 않으면 대셔와 마찬가지로 연속기 캐릭터에게 힘 한번 못 써보고 죽는 수가 생긴다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
훗킹 잽	상	상
훗킹 스트레이트	상, 상, 상	상, 상, 중
콤비네이션 태클 A	상, 상, 하, 상	상, 상, 하, 중
콤비네이션 태클 B	상, 하, 상	상, 하, 중
스토핑	하	하
죠 블랙	하, 상	하, 중
복서 어퍼	상+하	중
훗킹 스트레이트	G+상	상
콤비네이션 태클 C	G+상, 하, 상	상, 하, 중
축국부·개	G+하 or 앉아서 하	하
윤반축	앉아서 상 or 스텝중 상 or 달리면서 G+상	중
양승축	G+상+필	중
욕축	G+하+필	중
스윙 블로우 레프트	(방향키 우로 90˚회전) 상	중
스윙 블로우 라이트	(방향키 좌로 90˚회전) 상	중
연선불	일어서면서 하, 하	하, 하
수월축	걸으면서 상	중
스텝 너클	달리면서 상	중
슬라이딩	달리면서 하	하
플라이 테이크 오프	달리면서 상+하	중, 던지기
풀 부스트	달리면서 G, 상	중
레그 시저스	달리면서 G+하	하
프라이드	상	다운공격
가드 포지션	상	특수동작
라이징 킥	상	중
플라잉 암 록	G+상	중, 던지기
런버	G+하	하
신풍	(상대보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불능
저스트 플레임 공격		
스태핑 울프	상+하, J상	중, 가드불능(상)
(적 다운 중)		
프라이드	상	다운공격
(자신이 다운 중)		
가드 포지션	상	-
가드 포지션에서 파생되는 기술		
라이징 킥	상	중
플라잉 암 록	G+상	중, 던지기

기본명	입력 커맨드	공격판정
럼버	G+하	하
던지기		
사이드 스플렉스	정면 던지기	-
플라잉 암 록	정면 던지기, 상 계속 누르기	-
체인지	정면던지기, 하 계속 누르기	배후잡기(특수기)
풍신낙	방향키 1회전 던지기	-
산람	좌측면 던지기	-
엘보 스핀 크러시	우측면 던지기	-
리버스 백 드로우	배면 던지기	-
넥 리버스	배면 던지기, 상을 계속 누른다	-
패링	상+필 or 하+필	특수기
다운 던지기 기술		
(상대가 똑바로 누워있는 경우)		
사이드 트라이앵글 홀드	머리 쪽부터 방향키 1회전 던지기	-
암 피트 암버	우측에서 방향키 1회전 던지기	-
사이드 트라이앵글 홀드	좌측면에서 방향키 1회전 던지기	-
(상대가 엎드려 있는 경우)		
쵸우 크리퍼 홀드	방향키 1회전 던지기	-
필살기		
마운트 러시	필	-
마운트 스트라이크	필, JG	-
7th DOPE	필 버튼을 계속 누른다	-
필로 위스퍼	(넥 롤링 록 후) JG	-
불차지	(필살 게이지가 없을 때) 필	중
슬렛지 햄머	(공중낙하 중) 필	가드 불능
적 다운 중		
(상대가 똑바로 누워있는 경우)		
스네이킹 캐치	다리쪽부터 하	-
점핑 캐치	좌측면에서 필	-
롤링 캐치	우측면에서 던지기	-
상대가 엎드려 있는 경우		
쵸우 크리퍼 홀드	필	-
태클 후의 던지기		
크로스 암 록	상, 상, G	-
리프트 업 크로스 암 록	마운트에서 상을 계속 누른다	-
백 태클 후의 던지기		
쵸크 스립퍼 홀드	백 태클 후 그대로 있는다	묶기
네이크 스트랭글 홀드	백 마운트에서 타격 2번째 히트에서 G	-

세피로스(セフィロス)

「FF Ⅶ」에 등장하는 크라우드의 숙적인 세피로스. 칼의 리치와 스피드가 크라우드의 칼보다 훨씬 성능이 좋아서 진정한 왕좌에 등극할 지도 모르는 캐릭터이다. 역시 상대를 다운시킨 후 칼을 빼드는 것이 정정당당한 싸움의 기본이라는 것을 단적으로 보여준다. 굳이 칼을 빼들지 않아도 괜찮은 콤보 기술이 몇 가지 있으므로 화려하게 싸우고 싶은 게이머는 이쪽을 선택하도록 하자.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
마스터리 잽	상	상
마스터리 하이로우	상, 하	상, 하
제노바린 케이지 · BIRTH	상, 상, 하	상, 상, 하
제노바린 케이지 · SYNTHESIS	상, 상, 상, 상, 상	상, 상, 중, 중, 중
제노바린 케이지 · DEATH	상, 하, 하, 상	상, 하, 하, 상
마스터리 니	상+하	상
마스터리 엘보	상+하+필	중
페이탈 트랩	상+하+필, 상, 상	중, 상, 상
마스터리 훅	필+상	중
마스터리 로우	하+필	하
마스터리 하이	G+상	상
트윈 하이	G+상, 상	상, 상
레브 트레스 킥 · 라이트	(방향키 우로 90도 회전) 상	중
레브 트레스 킥 · 레프트	(방향키 좌로 90도 회전) 상	중
제노바 리퍼	(스텝 중) 상, 하	상
어센드 스파이럴	일어서면서 상	중
백턴 킥	달리면서 G, 상	상
레이지드 에어	달리면서 상	상
슬라이드 차지	달리면서 하	하
마스터리 스팅	달리면서 G+상	중
마스터리 태클	달리면서 상+하	중
제노바 어택	상대보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불능
저스트 플레임 공격		
제노바 린케이지 · LIFE	상, 하, J상	상, 하, 중

기본명	입력 커맨드	공격판정
레비테이션 스트라이크	상+하, J상	상, 상
프레잉 류니온	G+상, 상, J상	상, 상, 중
데스 페어드 엣지	필+상, J상	중, 도
페이탈 트랩 컴플리트	상+하+필, 상, 상, J상	중, 상, 상, 도
제노바 러시	(스텝 중) 하, 상, J상, 상	상, 중, 중
몽상이단	허리 자세 후 상, J상	중, 도
세피로스 콤보(스페리올)	정안 자세 후 상, 상, 상, J상	도, 도, 도, 도
던지기		
행잉 드로우	정면 던지기	-
플런트 스플렉스	정면 던지기 후 상or하 계속 누르기	-
넥 블레이커	좌측면 던지기	-
사이드 스플렉스	우측면 던지기	-
데들리 스플렉스	배면 던지기	-
트러지티 엔드	방향키 1회전 던지기	-
필살기		
허리 자세	필	-
병타	상	중
섬광	G+상	칼
옥문	하	칼
정안 자세	필 or 횡이동	-
세피로스 콤보(컴플리트)	상, 상, 상	칼, 칼, 칼
지쇄동옥참	하, 하, 하	칼, 칼, 칼
전무윤회참	필, 상, 상	칼, 칼, 칼
타돌	G+상	칼
질풍참	달리면서 G+상	칼
비윤공패참	점프중 필	칼
금강파쇄참	필살기 게이지가 없어진 후 필	칼
블랙 마테리아	필 버튼을 누르고 있는다	가드 불능

티파(ティファ)

전형적인 치고 빠지기 캐릭터가 바로 티파이다. 기술의 발동 시간도 빠르고 대부분이 카운터 판정이 있는 것들뿐이라서 다운시킨 뒤 원거리에서 필살 공격을 감행하는 것도 좋다. 필살기는 호밍성도 좋다. 다만 주의할 점은 지나치게 필살기를 쓰면 안된다는 것이다. 자칫해서 필살 게이지가 없을 때 필살 버튼을 누르면 체력을 깎아서 필살 게이지를 회복하는 케알라가 발생된다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
잔간류 잽	상	상
조금 높은 펀치	상, 상	상, 상
잔간 콤비네이션	상, 상, 하, 상	상, 상, 하, 상
드래곤 크로	상+필, 상	중, 중
미스릴 크로 콤보	상, 하, 상	상, 하, 상
더블 썸머 솔트	상+하, 상	중, 중
돌핀 블로우	상+하+필	중
돌핀 블로우 리얼	상+하+필을 누르고 있는다	가드 불능
잔간류 로킥	하	하
타이거 크로	하, 상	-
그랜드 글러브 킥	하+필	-
잔간류 미들킥	G+상을 누르고 있는다	중
미들 썸머	G+상, 상	중, 중
스텝 썸머	G+상, 상	중
크리스탈 글러브 킥	G+상, 하	하
잔간류 날라차기	G+상+필	중
수면차기	G+하	하
모터 드라이브	G+하, 상	하, 중
잔간류 옥축	G+하+필	중
서클 킥	(방향키 90도회전) 상	상
슈트 킥	(방향키 90도회전) 하	하
잔간류 에리얼 썸머	달리면서 상, 상, 상	중, 중, 중
아바란치 태클	달리면서 상+하	중
잔간류 슬라이딩	달리면서 하	하
사이드 팬 킥	달리면서 G, 상	중
오버 소울	달리면서 G+하, 상	하, 중
다이아 너클 킥	앉아서 상	중
세븐스 헤븐	(스텝 중) 상	중
오버 드라이브	(스텝 중)	상, 하
오버 드라이브 플러스	(스텝 중) 상, 하, 상	중, 하, 중
리버스 솔트	(스텝 중) 하, 상	중
마스터 피스트	(스텝 중) 하, 상, 필	중 가드 불가
갓 핸드	(스텝 중) 하, 필	가드 불가
메탈 너클 스핀 킥	(스텝 중) 하, 하	하
플라잉 보디 프레스	(상대보다 높은 위치에서) 상+하	가드 불가
저스트 플레임 기술		
로 썸머	하, J상	하, 중
콤보 플라즈마	상, 하, J상	상, 하, 중
잔간 콤보 플라즈마	상, 상, 하, J상	-
던지기		
메테오 드라이브	정면던지기	던지기
썸머 솔트	정면 잡기 후 상 계속 누르기	던지기
장타 러시	정면 잡기 후 하 계속 누르기	던지기
문설트 프레스	좌측면 던지기	던지기
암 브레이커	좌측면 잡기 후 상 or 하 계속 누르기	던지기
헤드 록 드로우	우측면 던지기	던지기
아바란치 드롭	배면 던지기	던지기
메테오 스트라이크	방향키 1회전 던지기	던지기
필살기		
파이널 헤븐	필	가드 불가
파이널 소울	필, 상	가드 불가
파이널 헬	필, 하	가드 불가
헬 & 헤븐	필 계속 누르기	가드 불가
프레미엄 하트	레버 입력+필	가드 불가
프라티나 피스트	(점프 중) 필	가드 불가
케알라	(필살 게이지 없을 때) 필	-

빈센트(ヴィンセント)

스텝중 상, 상은 첫 번째 공격이 히트하면 공중에 뜬 상대에게 총으로 공격하게 된다. 두 번째 상을 짧게 누르면 지상에 있는 상대를 향해 총으로 공격하기 때문에 스텝중 하, 상을 상대가 가드했다면 짧게 상, 히트되었다면 상을 길게 눌러야만 제대로 공격할 수 있다. 또 새턴 임팩트중에 J하는 8번째 공격이 히트된 후 딜레이를 주면서 눌러야 한다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
턱스 잽	상	상
비스트 콤보	상, 상, 상	상, 상, 상
헬마스커 콤보	상, 상, 하, 상	상, 상, 하 중
탁스 로	하	하
미디엄 플랫	G+상	중
폴 플랫	G+상, 상	가드 불능(상)
리버스 로	G+하	하
리버스 로 하이	G+하, 상	하, 중
일루전 스핀킥	G+상+필, 하, 하	상, 하, 하
크레센트 문	G+하+필	중
하이 블로 ST	상+필, 상, 상	-
스피닝 프레임	하+필	하
암 블로	하+필, 상	중
크로우 훅 레프트	하+필, 상, 하	중
리버 숏	하+필, 상+하	중
스피닝 슬라이드	하+필, 하	하
카오스 세이버	상+하+필	가드 불능
크로우 어퍼 레프트	방향키 90도 회전(시계 방향), 상	중
크로우 어퍼 라이트	방향키 90도 회전	중
	(반시계 방향), 상	
기가 다이브	적보다 높은 위치에서 상+하	가드 불능
쵸핑 암	스텝중 상	중
쵸핑 크로우	스텝중 상, 상	중, 중
쵸핑 크러시	스텝중 상, 하	중, 하
윈드커즈 크로우	스텝중 하, 상	상
스나이퍼 CR	스텝중 하, 상, 상	상, 가드 불능
라이트닝커즈 크로우	스텝중 하, 상+하	중
스핀 라이트닝	스텝중 하, 하, 상	하, 중
스피닝 핀	스텝중 하, 하, 하	하, 하
스피닝 저스티스	스텝중 하, 하, 상+하	하, 중
비스트 크로우	앉아서 상	상
카오스 크로우	앉아서 상을 누르고 있는다	가드 불능(상)
폴 킥	일어나면서 상+필	중
더블 플랫	걸으면서 상, 상 또는	상, 중
	일어나면서 상, 상	
헬즈 스테이 어웨이	달리면서 상, 상, 상	상, 상, 중
슬라이딩	달리면서 하	하
숄더 차지	달리면서 상+하	중
브리츠 슬러스트	달리면서 G+상	중
턴 리트레이트	달리면서 G, 상	중
저스트 플레임 공격		
새턴 임팩트	상, 상, J상, 상, 상, 상,	상, 상, 중, 중, 중, 상, 중,
	상, 상, 상, 상, 상, 상, 상	중, 상, 상, 상, 상, 상
네오 새턴 임팩트	상, 상, J상, 상, 상, 상,	상, 상, 중, 중, 중, 상,
	상, 상, 상, 상, 상, 상, 상	중, 중, 상, 상, 상, 상, 가드불능
루클레시아 리글렉트	상, 하, 상, 상, J하, J상, J상	상, 중, 상, 하, 중, 중
스피닝 클레임 엘보	하+필, J상, J상	상, 중, 상, 하, 중, 중
크로우 훅 라이트	하+필, 하, J상	중
쵸핑 컴비네이션	스텝중 상, 하, J상, J상	중, 하, 중, 중
던지기		
하이드 드로우	정면잡기	던지기
초크 봄버	좌측잡기	던지기
하드 프레서	우측잡기	던지기
리버스 드로우	배후잡기	던지기
기가 덩크	방향키 1회전 던지기	던지기
필살기		
데스 페널티	필	가드 불능
더블 리볼버	필, 필	가드 불능
트릭 숏	점프 필	가드 불능
헤테로 슬러그	필을 계속 누른다	-
건 블레이크	필살기 게이지가 없어진 다음 필	가드 불능

잭스(ザックス)

잭스의 저스트 기술은 가드되면 이어질 수 없는 기술뿐이다. 하지만 G+상, 상, J상의 저스트 공격은 상 공격을 가드시켜도 저스트로 이어질 수 있다. 하지만 상대에게 히트시켰을 때에나 헛쳤을 때보다 저스트 입력이 힘들며 히트시킨 순간에 바로 입력해야만 이어진다. 또 상+필, 상, 하, J상은 하단이 히트하면 마지막까지 연속으로 히트한다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
퍼스트 잽	상	상
퍼스트 PK	상, 하	상, 하
EZ 컴보 숏	상, 상, 하	상, 상, 하
잭스 체인 데스 트랩	상, 상, 상, 상	상, 상, 중, 중
잭스 체인 K×K	상, 하, 하, 상	상, 하, 하, 상
퍼스트 니	상+하	상
퍼스트 로 킥	하	하
퍼스트 오리지널	하, 하, 상	하, 하, 상
퍼스트 하이 킥	G+상	상
슬러시 킥	G+상+필	중
더블 힐 킥	G+하+필	중
퍼스트 혹	상+필	중
잭스 체인 윌	상+필, 상, 상	중, 중, 중
잭스 체인 제네시스	상+필, 상, 하	중, 중, 하
하이 크로	하+필	하
퍼스트 엘보	상+하+필	중
EZ 콤보	상+하+필, 상	중, 중
페이크 스핀 라이트	방향키 90도 회전(시계 방향) 상	중
페이크 스핀 레프트	방향키 90도 회전(반시계 방향) 상	중
공가가 어택	상대보다 높은 위치에서 상+하	가드 불능
마광 스트레이트	스텝중 하, 상	중
라운드 킥	앉아서 하 또는 G+하	하
로 킥	일어나면서 상	중
에어 앵커	달리면서 상	상
슬라이드 버스터	달리면서 하	하
차징	달리면서 상+하	중
백 턴 킥	달리면서 G, 상	중
공가가 애로	달리면서 G+상	중
저스트 플레임 공격		
록 체인	상, 하, J상	상, 하, 중

기본명	입력 커맨드	공격판정
공가가 체인	하, J상	하, 중
진 잭스 체인	상, 상, 하, J상, 상	상, 상, 하, 중, 중
잭스 체인 블러스터	G+상, 상, J상	상, 상, 중
잭스 체인 알파	상+필, 상, 하, J상, 상	중, 중, 하, 중, 중
진 잭스 숏	앉아서 하, J상, 상 또는 G+하, J상, 상	하, 중, 중
던지기		
프런트 스플렉스	정면잡기	던지기
프리 폴	정면에서 잡아 상 or 하를 누르고 있는다	던지기
메테오 드롭	좌측잡기	던지기
친크라 러시	우측잡기	던지기
공가가 쓸기	배후잡기	던지기
이초구무신패참	방향키 1회전 던지기	던지기
필살기		
검 빼기	필	-
메테오 샤워	필 버튼을 누르고 있는다	가드 불능
퍼스트 스트로크	상	검
미스릴 세이버 체인	상, 상, 상	검
세컨드 스트로크	하	검
오우거 닉스	하, 하, 하	검, 검, 검
잭스 콤보	상+하, 상, 상, 상	검, 검, 검, 검
포 스위터	상+하, 하, 하, 하	검, 검, 검, 검
하이 브레이버	상+하, G+상	검
진 홍참	상+하, 상, 상, J상	검, 검, 검, 검, 검
크리스탈 소드	G+상, 상, 상	검, 검, 검
파광참	이동중에 G+상	검
파광참격	이동중에 G+상, 상	검
파광지참	이동중에 G+상의 모션중 하	검
검절	필살기 게이지가 없게 된 후 필	검

유피(ユフィ)

상, 상, J상 저스트 포인트는 상상을 누른 후에 G버튼을 끼워 넣듯이 조금 늦게 눌러야 한다. 또한 상+하, J상은 첫 번째가 가드되면 연계가 되지 않으며 이후에도 공격이 맞지 않는다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
우타이류 정권 찌르기	상	상
연주산	상, 상, 상	상, 상, 중
다차오의 춤	상+하	중
다차오의 축제	상+하, 상+하	중, 중
수신님의 꼬리	하	하
수신님의 분노	하, 하, 하	하, 하, 하
수신님의 창	G+하	하
사면초가	G+하, 상, 상	하, 중, 이동
다차오의 바람	G+상+필	중
일도양단	G+하+필	도
쾌도난마	상+필	가드 불능
고금무쌍	하+필	도
천하무쌍	하+필, 필을 떼고 상	도, 하, 도
만부부당	하+필, 하	도, 도
명경지수	상+하+필	이동
학익진 좌비	방향키 90도 회전(시계방향) 상	중
학익진 우비	방향키 90도 회전(반 시계방향) 상	중
대차륜	방향키 1회전 상 또는 하	도, 도, 도…
타이달 웨이브	상대보다 높은 위치에서 상+하	가드불능
뇌십축	스텝중 상	중
환신도창각	스텝중 하, 상	중
환신지돌각	스텝중 하, 하	하
환신지돌도창연각	스텝중 하, 하, 상	하, 중
퇴전지돌도창연각	스텝중 하, 하, 상, 상	하, 중, 이동
건곤일척	앉아서 상, 상, 상	도, 도, 도
지돌각	앉아서 하	하
단학	일어서면서 상	중
우타이류 동축	걸으면서 상	중
우타이류 경축	걸으면서 하	하
폭곤락	걸으면서 하, 하	하, 하

기본명	입력 커맨드	공격판정
질풍십뇌	걸으면서 상, 상, 상	도(상), 도(상), 도
타이달 슬라이드	걸으면서 하	하
누산익세	걸으면서 상+하, 상	중, 중
불연불굴	달리면서 G, 상	중
저스트 플레임 공격		
오의 오강성 무	상, 상, J하, 상, 상, J상, 상	상, 상, 하, 도, 도, 도, 도
오의 오강성 총	상+하, J상, 상, 상, 상, 상, J하	중, 중, 중, 중, 중
오의 오강성 마	상+하, 상+하, J상, 상	중, 중, 중, 도
오의 오강성 속	G+상, J상×무한	중, 중…
오의 오강성 역	일어서면서 상, J상	중, 도
혈제	달리면서 상, J상	도(상), 도(상)…
생자필멸	달리면서 상, 상, J상	도(상), 도(상), 도(상)…
경신일축	달리면서 상+하, 상, J상, 상	중, 중, 중, 도
던지기		
낙하유수	정면잡기	던지기
강력	정면잡기 상을 누르고 있는다	던지기
수예추성락	정면잡기 하를 누르고 있는다	던지기
유성추락	수예추성락후에 JG	던지기
광회난무	유성추락후에 JG	던지기
투경유단	좌측잡기	던지기
백화요란	우측잡기	던지기
용비봉무	배후잡기	던지기
삼라만상	방향키 1회전 던지기	던지기
필살기		
풍마수리검	필	가드 불능
호크 아이	필 버튼을 누르고 있으면서 상	가드 불능
마키비시	필 버튼을 누르고 있으면서 하	가드 불능
불구재천	필 버튼을 누르고 있는다	가드 불능
풍절	방향키+필	가드 불능
연옥	점프 필	상
슈슈슈	필살기 게이지가 없어진 후 필	상

장고(ジャンゴ)

장고의 기술은 「FF」에 등장하는 소환수들의 공격뿐이다. 모두 판정이 뛰어난 것뿐이지만 대전 중 방어하기가 힘든 단점을 갖고 있으며 기술도 얼마 없다.

기본명	입력 커맨드	공격판정
연계기		
세토 펀치	상	중
세토 컴비네이션	상, 상, 상	중, 중, 중
타이탄 헤드	상+하	중
하데 스파이드	상+하+필	하
나나키 킥	상+필	중
나나키 컴비네이션	상+필, 필	중, 중
세토 로 펀치	하	하
테일 리바이어선	적이 뒤에 있을 때 상	상
초코보 킥	적이 뒤에 있을 때 하, 하	하, 하
바하무트 킥	G+상 또는 일어서면서 상	중
이프리트 바이트	G+상+필	중

기본명	입력 커맨드	공격판정
시바 어택	G+하+필	중
장고 스텝	앉아서 레버 좌우 입력	-
슬레드 팡	앉아서 상	중
듀폰 블러시	앉아서 하	하
블래드 팡	달리면서 상+하	중
피닉스 롤	일어나면서 상 또는 하	중
던지기		
바이팅 바하무트 제로	방향키 90도 던지기	던지기
필살기		
메가 프레아	필	가드 불능
기가 프레아	필 버튼을 누르고 있는다	가드 불능
나이트 라운드 롤링	공중에서 필 또는 상 또는 하	가드 불능

브랜드 뉴 퀘스트 공략

플스용 「에어가이츠」에 있는 「브랜드 뉴 퀘스트」는 「토발」의 퀘스트 모드와 비슷한 형식의 액션 RPG이지만 「토발」과는 비교도 되지 않을 정도로 방대한 맵과 다양한 아이템이 등장하기 때문에 완전히 색다른 느낌의 게임을 플레이하고 있는 느낌이 든다.

등장 캐릭터 소개

마스다 코지

고고학자이자 모험가로 던전 깊숙한 곳에 잠들어 있는 불로불사의 수수께끼를 풀기 위해 고대 유적에 잠입한다

클레어 앤드류스

마스다의 조수로 그가 교수로 근무하고 있는 대학의 고고학 연구소에서 연구생으로 근무하고 있다

기본 조작법

□	공격
○	마법
△	아이템 사용
×	아이템 줍기, 문열기, 대화
R1	방어
L1	점프
R1+L1	가드 어택
R2, L2	아이템 선택
START	메뉴화면
SELECT	메뉴화면에서 누르면 영양상태와 세이브를 할 수 있다

화면표시 설명

HP
플레이어의 체력.

만복도
음식을 먹으면 회복되며 게이지가 다 없어지면 HP가 조금씩 줄어든다.

마법석
마법을 사용할 수 있는 마법석의 개수. 보통마법은 1개, 초마법은 3개가 소비된다.

전투를 해보지만 무조건 죽게 된다

플로어
플레이어가 현재 있는 층

포켓
이곳에 넣어둔 아이템은 전투중에 사용할 수 있다.

마법
장비하고 있는 마테리아가 표시된다. 앞쪽은 보통마법, 뒤쪽은 초마법.

게임 시스템 설명

공격 방법

이 게임의 공격 방법은 여러 가지가 있다. □버튼으로 통상공격에서 연타하는 것으로 연속기가 나간다. 필살기는 모아서 공격하는 것으로 회전공격이나 무기에 따라서 특별한 공격이 나간다. 가드한 채로 점프를 하면 가드 어택이 이루어지는데 적들에게 포위되었을 때 유용하게 사용할 수 있다. 그러나 만복도가 줄어드므로 남용은 금물. 점프 공격은 보통 때보다 2배정도의 공격력을 가진다. 또한 무기 뒤에 붙는 호칭에 따라서 크리티컬 파워가 달라진다.

모아서 필살기를 사용한다

명칭	특징
유즈드(ユーズド)	전에 사용되었던 무기로 무기 내구력이 약하다. 크리티컬은 1.5배
에이스(エース)	4배의 크리티컬
킹(キング)	크리티컬 5배 무기 내구력이 상당히 오래간다.

마법의 사용

마법을 사용하기 위해서는 마법석이나 마테리아가 필요하다. 마법석은 마법실에서 1개당 1골드에 살 수 있다. 마테리아는 게임 초기에 2개밖에 가지고 있지 않지만 던전을 진행하다 보면 나머지를 얻을 수 있다. 마법은 보통마법과 초마법으로 나뉘어지는데 보통마법은 마법석을 1개 소비하며 적 한 마리를 공격한다. 초마법은 마법석 3개를 소비하며 적 여러 마리를 공격할 수 있다. 마법 버튼을 누르고 있는 것으로 초마법으로 장비한 마법을 사용할 수 있다.

초마법 호리로 적을 혼란에 빠뜨리자.

마테리아의 종류와 특징

이름	보통	초마법
화이어(ファイア)	불 덩어리를 바로 앞에 떨어뜨린다.	적 전체에게 화이어볼을 날린다
브리자드(ブリザド)	얼음 덩어리로 공격한다.	적의 발을 얼려 꼼짝못하게 만든다
썬더(サンダ)	번개를 일직선으로 발사한다.	번개가 화면상을 가로지른다
프리즈(フリーズ)	적 한 마리를 완전히 얼린다.	전 전체를 완전히 얼린다
퀘이크(クエイク)	적 한 마리를 지진으로 공격한다.	화면전체에 지진이 일어난다
트라인(トライン)	바로 앞에 번개덩어리를 떨어뜨린다.	적 전체를 벼락으로 공격한다
메테오(メテオ)	적 한 마리를 돌로 맞춘다..	화면상에 랜덤으로 운석이 떨어진다
프레아(フレア)	플레이어 주위를 불로 감싼다.	플레이어가 몸에 불을 붙인다
알테마(アルテマ)	적 한 마리를 블랙홀로 빠뜨린다.	전 전체를 블랙홀에 빠뜨린다
호리(ホーリ)	적 한 마리를 혼란에 빠뜨린다.	일정범위의 적을 혼란에 빠뜨린다

수호신 시스템

무기나 방어구중에는 이름 뒤에 수(守)라고 붙어있는 종류가 있다. 이것은 무기에 신의 가호가 내려서 몇몇 능력치가 변화한 것이다. 신은 13종류가 있으며 각기 지원하는 능력치가 다르다. 악마도 있는데 이것은 능력치가 2배로 올라가는 대신 다른 능력치가 마이너스되는 특징이 있다. 이외에도 제단에서 아이템을 바쳐서 그 신의 가호를 늘리는 방법이 있는데 13명의 신을 무작위로 선택해야 하기 때문에 상당한 운이 필요하다.

수호신 일람표

이름	기호능력
가이아(ガイア)	최대 체력이외의 모든 능력
제우스(ゼウス)	최대 체력, 방어력
하데스(ハーデス)	마법 공격력, 민첩성
아레스(アレス)	공격력, 방어력
아테나(アテナ)	공격력, 마법 공격력
아폴론(アポロン)	방어력, 마법 방어력
아르테미스(アルテミス)	마법 공격력, 마법 방어력
헤르메스(ヘルメス)	민첩성, 능숙도
박카스(バッカス)	최대 체력, 능숙도
사탄(サタン)	공격력, 방어력
루시펠(ルシウェル)	마법 공격력, 마법 방어력
마몬(マモン)	최대 체력, 만복도

영양 시스템

레벨업하는데 있어 영양 상태에 따라 그 능력치가 결정된다. 영양 상태는 먹을 것에 따라서 변화하며 총 5가지의 영양소가 있다.

자신이 키우고 싶은 방향으로 먹이자

영양소의 종류

이름	특징
단백질(蛋白質)	공격력에 관계된 영양소, 고기류에서 섭취할 수 있다
비타민(ビタミン)	마법 능력치에 관계된 영양소, 과일류에서 섭취할 수 있다
미네랄(ミネラル)	능숙도에 관계된 영양소, 제리류에서 섭취할 수 있다
지질(脂質)	방어력에 관계된 영양소, 생선류에서 섭취할 수 있다
탄수화물(炭水化物)	민첩성에 관계된 영양소, 버섯류에서 섭취할 수 있다

캐릭터 교환 시스템

마스다나 크레아를 번갈아 가면서 플레이를 하게 된다. 만일 플레이하고 있는 캐릭터가 죽으면 다른 캐릭터로 바뀌면서 도와주러 오게 된다. 죽은 캐릭터의 혼은 봉인되어 그 장소에 남겨되는데 도와주러 온 캐릭터가 이 봉인을 풀어주면 다시 살아날 수 있다.

게임의 시작

시작화면

모험의 시작. 이곳은 어디일까?

수리와 합성

마을에 있는 대장간에서는 수리와 합성을 할 수 있는데 수리는 내구력이 떨어진 무기와 방어구를 회복시켜주는 것이고 합성은 수호신을 옮겨 주는 것이라고 할 수 있다. 보통 베이스가 되는 것의 능력치에 합성시키는 아이템에는 수호신만 옮겨진다.

마을 지도

이 게임의 무대는 마을과 던전 두 가지로 구성되어 있다. 던전의 입구는 1층, 7층, 13층에 있다

마을의 시설물

❶ 호텔

호텔에서는 캐릭터를 교환할 수 있으며 돈을 맡아주는 은행같은 역할도 한다. 던전에서 모은 돈은 이곳에 맡기자.

돈은 호텔에서 자동으로 결제된다

❷ 레스토랑

최고의 어드바이서 솜리에가 있는 레스토랑. 던전에서 얻은 레시피북을 가져다주면 모험에 도움이 되는 팁 몇 가지를 가르쳐 주며 답례

로 맥주를 준다. 이외에도 와인매매를 통해서 돈을 벌 수도 있다.

던전에서 행방불명된 피에르를 대신해서 가게를 운영하는 솜리에

❸ 농가

몇 가지 음식을 판다. 돈이 남아서 영양조절하고 싶을 때 이용하도록 하자.

농가에서는 음식을 구입할 수 있다

❹ 대장간

위에서 언급한 것처럼 무기의 수리나 합성을 한다.

합성할 때는 돈은 받지 않으며 술 한 병에 한 번씩 합성해주므로 신중하게 해야 한다.

대장장이 할아범은 술을 좋아한다

❺ 만물상

만물상에서는 라그나로크나 엑스칼리버도 판다

무기나 포션 등의 아이템을 판다. 레벨에 따라서 파는 무기가 달라진다.

❻ 마법실

마법석을 파는 곳으로 그 외에는 별다른 것이 없다.

마법석은 항상 어느 정도는 유지하도록 하자

던전의 구조와 특징

총 21층으로 구성된 던전내에는 몇 가지 특별한 장소가 있다. 이러한 장소는 모든 층에 있거나 일정한 층에만 존재하는 종류가 있다.

● 페어리의 샘

모든 층에 존재하는 샘으로 일정한 양의 체력을 회복시켜주며 부가적으로 무기 내구력도 회복이 된다. 하지만 가득 차있는데도 계속 붙어 있으면 페어리가 그냥 없어져 버리므로 조금씩 나눠서 사용하자.

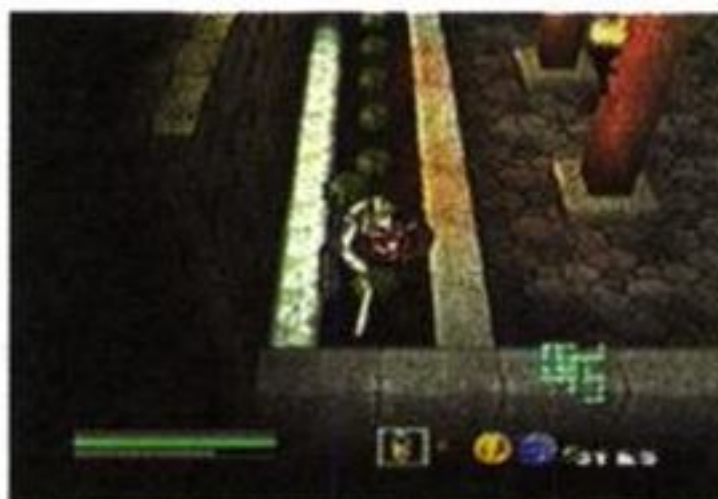
적당히 붙어 있어야만 여러 번 쓸 수 있다

● 제단

던전의 짝수층에만 존재한다. 신들에게 아이템을 바쳐서 가호력을 늘릴 수 있지만 운이 상당히 따라야 한다(신들이 13명이 있으므로 확률은 13/1이다). 만일 실패하더라도 몬스터가 나오는 확률이 줄어든다는 이점도 있으니 자주 바치도록 하자.

신에게 아이템을 바친다

● 정원

그리 깊지 않은 던전에 존재하는 정원. 잘 기억해두었다가 제단에서 사용하자(신들은 질보다 양이다(?)) 1, 2, 3, 5층에서 발견할 수 있다.

오박밭인가?

● 마테리아

던전내에 떨어져 있거나 보스를 물리치면 얻을 수 있다.

● 셔터의 올가미

이것은 특별한 곳에 존재하는 것이 아니라 던전내의 모든 방에서 하나씩 준비되어(?) 있는 올가미로 이것을 밟으면 셔터가 내려가면서 적들이 계속해서 나온다. 이 적들을 모두 무찔러야만 밖으로 나갈 수 있다.

번쩍거리는 순간엔 무적이다. 조심!

● 레시피북

행방불명된 레스토랑의 주인인 피에르가 던전내에 떨어뜨린 책으로 레스토랑의 솜리에에게 가져다주면 레시피북의 내용을 가르쳐주면서 답례로 맥주(ビール)를 준다. 1, 3, 5, 6층에서 발견할 수 있다.

피에르가 떨어뜨린 레시피북

보스

보스를 물리치면 마테리아나 레시피의 책을 얻을 수 있다. 3, 6, 9, 12, 13, 18층에 있으며 21층에는 3마리의 마지막 보스가 있다.

층별 분석

1~3층: 1층에서는 페어리의 북과 썬더의 마테리아를 꼭 얻도록 하고 술은 신중히 사용하자. 3층에는 마법으로만 죽는 몬스터가 있는데 썬더와 화이어로 물리치면 된다. 이왕이면 썬더를 사용하기를 권장한다. 썬더는 뒤쪽에 있는 적들까지 관통하면서 지나가기 때문에 브리자드를 초마법으로 사용한 후 썬더를 사용하면 한번에 4마리도 죽일 수 있다. 3층에서는 2권의 레시피북과 프리즈의 마테리아를 얻을 수 있다.

첫 번째 보스. 열린 후에 가볍게 밟아주자

4~6층: 마법석을 항상 유의하면서 진행하자. 4층의 적은 빠르기 때문에 다리를 묶어놔야 하는데 이를 위해서는 마법석을 충분히 가지고 있어야 한다. 프리즈도 잘 활용하면 좋지만 한대만 때리면 마법이 풀리기 때문에 브리자드를 활용하도록 하자. 보스를 물리치면 마지막 레시피북과 퀘이크의 마테리아를 얻을 수 있다. 7층은 지상과 연결되어 있으니 조금만 더 힘을 내자.

7~8층: 점차 강력한 몬스터들이 등장하기 시작한다. 특히 갑옷입은 기사를 조심하고 뛰어다니는 덫도 조심하자. 9층의 보스를 물리치면 트레인의 마테리아를 얻을 수 있다.

10~12층: 마법에 약한 적은 트레인의 마법으로 해치우자. 11층에는 함정같은 것이 있는데 이것은 아무것도 아니므로 걱정하지 말고 아이템을 얻도록 하자. 12층의 보스는 티라노처럼 생긴 공룡인데 뒤로 돌아가서 엉덩이만 찔러주면 아주 쉽게 이길 수 있다.

뭔가 있어 보이지만… 아무 일도 안 일어난다.

엉덩이를 찔러 공격하자

13~18층: 13층에서 문어를 물리치고 계속 진행하면 16층에서 프레아를, 17층에서 알테마를, 그리고 18층에서 호리를 얻을 수 있다. 그 이후로는 호리를 초마법으로 해서 진행하면 아주 쉽게 진행할 수 있다. 셔터의 올가미는 조심하도록 하자. 가장 무서운 게 이 올가미이니까….

문어발을 피해 한쪽에서 계속 찌르자

19~21층: 드디어 마지막 층이다. 별로 어렵지 않은 19, 20층을 지나서 21층에 도착하면 드래곤 두마리가 나오는데 별로 어렵지는 않다. 불쏘는 것을 조심하면서 뒤로 돌아가 꼬리쪽에서 공격하자(히트앤드런이다). 이 드래곤을 물리치면 주인공이 갑자기 기절해버린다. 이때는 남은 캐릭터로 이곳까지 온 다음 한번 더 위로 가보면 피닉스가 나온다. 이 피닉스를 물리치면 피닉스의 꼬리가 나타난다. 이 피닉스의 꼬리를 얻은 다음 돌아가려고 하면 쓰러져 있는 동료에게 피닉스의 꼬리를 사용할거냐고 물어보는데 대답에 따라서 엔딩이 달라진다(엔딩이라고 해봤자 몇 줄의 메시지밖에 나오지 않지만…).

드래곤을 무찌르면 주인공이 갑자기 기절한다

영원한 생명의 비밀이 숨겨져 있는 피닉스의 꼬리

FEBRUARY 특별부록

GAME POWER